INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 3,80 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

5 1998

Obduction
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...

PowerPC Corner
Opisy programów pod PPC!

Myst
Pełne rozwiązanie + demo na CD!

EKSPERYMENT DELFIN
Pełna wersja na coverCD!

CZYM TO SIĘ JE?

MP3

UŻYTKI
Scene Explorer 2
MPEG Audio
Asystent Pro 2

SUPER KONKURS - ROZBUDUJ SWOJĄ A1200 !!!

GIFT

TEL/FAX 0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

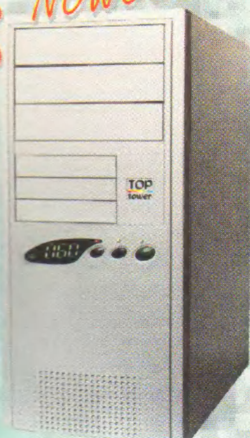
Zapraszamy od 8.00 do 18.00 24-100 Puławy ul.Mościckiego 1

Obudowa Tower do Amigi 1200

NOWOŚĆ !!!

Cena detaliczna !!!

299,-



- umożliwia bezproblemowy montaż Amigi 1200 wraz z dowolną kartą turbo (z wentylatorem).
- interface klawiatury PC/AT Win'95 lub obudowy na klawiaturę Amiga
- przygotowana do montażu płyt ZORRO II lub ZORRO III bez żadnych dodatkowych nadstawek itp.
- opcjonalnie wewnętrzny zasilacz 200W z wentylatorem.
- metalowa konstrukcja
- miejsce na 3 urządzenia 5,25"
- miejsce na 3 urządzenia 3,5" zewn. oraz 4 urządzenia 3,5" wewn.
- dodatkowe miejsca na montaż gniazd SUB-D (SCSI,Scandoubler itp)
- możliwy motaż płyty głównej PC/AT/ATX zamiast płyty A1200.

TWARDE DYSKI

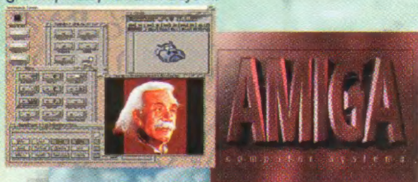
Seagate	1.3 GB	TEL.
Seagate	1.7 GB	TEL.
Seagate	2.1 GB	549,-
Seagate	2.5 GB	575,-
Seagate	3.2 GB	669,-
Seagate	4.3 GB	759,-
Seagate	6.4 GB	TEL.



Wszystkie dyski są w 100% zgodne z systemem Amigi. Przeznaczone do montażu w A600 i A1200/4000 oraz w A500 i CD32 wraz z kontrolerami HDD. Przy zamówieniu prosimy podać typ komputera.



Do każdego dysku można zażyczyć sobie instalację oprogramowania GRATIS !!!: Magic WB, Magic User Interface, Locale PL oraz ponad 100MB różnego oprogramowania (gry, programy użytkowe, narzędzia systemowe, najnowsze dema, kolekcje grafiki, muzyka i animacje !!!)

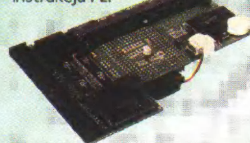




KARTY TURBO

E1230/40MHz	372,-
E1230/40MHz PLCC	480,-
Blizzard 1230-IV	TEL.
Apollo 1240/33MHz	777,-
Apollo 1240/40MHz	966,-
Apollo 1260/50 MHz	1660,-
Apollo 1260/66 MHz	1860,-
PPC 603E/160 MHz	TEL
PPC 603E/200 MHz	TEL
PPC 604E/150 MHz	TEL
PPC 604E/200 MHz	TEL

Do każdej karty turbo gratis program VMM do obsługi pamięci wirtualnej na HD + instrukcja PL.



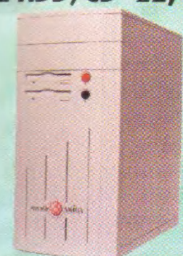
KOMPUTERY

Amiga 1200 w obudowie tower Zasilacz 200W, klawiatura Amiga lub PC, FDD 880kb/1,76 MB, Workbench v3.1, ROM v3.1, mysz Amiga 320DPI, pakiet MAGIC. Gwarancja 12 mieś. na całość.

TEL.

OBUDOWY

TOP TOWER	299,-
INFINITIV	299,-
EBOX	449,-
Klawiatura PC	45,-
Obudowa klaw	60,-
Zasilacz 200W	TEL.
Zorro II	360,-
Zorro III	1260,-
PCMCIA adapter	30,-
Przewód HDD/CD	22,-



MODUŁY SIMM

SIMM	4 MB	60ns	TEL.
SIMM	8 MB	60ns	59.
SIMM	16 MB	60ns	99.
SIMM	32 MB	60ns	199.



Wszystkie moduły są testowane z kartą w której będą instalowane Prosimy podać symbol karty.

ZASILACZ

Zasilacz zewnętrzny z wentylatorem. Moc 200W.

119,-



NAPĘDY CDROM

CD	2x	BTC	TEL.
CD	4x	Mitsumi	TEL.
CD	12x	Pioneer	TEL.
CD	16x	BTC	221,-
CD	16x	Cyberdrive	235,-
CD	24x	Panasonic	249,-
CD	24x	Samsung	259,-
CD	24x	Toshiba	279,-
CD	24x	Pioneer	299,-



Napęd CD-ROM do Amigi 600, 1200, 4000 podłączany jako drugi twardy dysk. W komplecie oprogramowanie (wersja PD). 100% zgodne z systemem Amigi.

Napęd CD-ROM GCD do Amigi 600/1200. Wersja zewnętrzna w obudowie. Pełna zgodność z systemem Amigi. Wyjścia audio stereo: 2xchinch i minijack. W komplecie płyta CD, oprogramowanie, zestaw przewodów do podłączenia napędu oraz twardego dysku. Instrukcja PL. Ceny jak przy napędach wewnętrznych plus 65 zł.



STACJE DYSKÓW

880kb wew.	99,-
1,76 MB wew.	155,-
1,76 MB zew.	199,-
Interface 2xFDD	61,-



KOPROCESORY

PLCC	33 MHz	119,-
PGA	33 MHz	139,-
PGA	50 MHz	170,-



RAM

2.0 MB A500	170,-
2.0 MB A500z.	199,-
1.0 MB A500+	89,-
1.0 MB A600	96,-
1.0 MB A600z.	125,-

ROM

v2.05		57,-
v3.0	32 bit	68,-
v3.1	16 bit	159,-
v3.1	32 bit	112,-

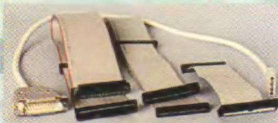
VIDEO

Genlock AX-26	660,-
Genlock BX	1054,-
Genlock VIDEO GEN	1299,-
FG-24 MOVIE	1399,-
FG-24 PLUS	299,-
ARIZONA mikser	1756,-
ARIZONA program	99,-
ARIZONA moduł FX	380,-
ARIZONA demo	20,-



PRZEWODY i ZŁĄCZA

IDE 3.5+zasil	16,-
IDE 3.5+3.5	22,-
IDE 2.5+3.5	26,-
Key A1200	15,-
Adater 2,5 HDD	15,-
CDKIT komplet	32,-
VGA Adapter	18,-





Mysz Amiga	30,-
Mysz Manhattan	35,-
Mouse Pad Amiga	5,-

AMINETY SCANDOUBLERY AKCESORIA

MODEMY

Zoltrix v32bis	TEL.
ZOOM v34V+ 33.6	375.-
Motorola Apollo 3400	TEL.
USR Sportster 33.6k	559,-
USR Courier 33.6k	1126,-

Internet Gratis (konto).



Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie z modemem oprogramowanie do obsługi internetu: dialer, ftp, www, irc, e-mail.

Zamówienia przyjmujemy telefoniczne, faksem lub listownie. Prowadzimy sprzedaż ratalną dla klientów zam. do 100km od Puław. Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej - zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży (tel.). Podane ceny zawierają VAT (22%). Na życzenie Klienta towar może być wysłany pocztą (opłata 5-30zł.) lub poprzez serwisco (opłata 30-45zł.). NA WIĘKSZOŚĆ SPRZĘTU UDZIELAMY GWARANCJI OD 1 DO 3 LAT według warunków zawartych w naszej karcie gwarancyjnej. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy. Zapraszamy !!!

W sprzedaży również inne artykuły !!! Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek - piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

Mój znajomy (hi, Skiba!) ma Volkswagena Garbusa. Wpakował w niego sporo kasy, gromadził oryginalne części i sam go złożył. Jeździ nim po ulicach, uśmiecha się do kierowców innych Garbusów, jadących z przeciwka. Kilka razy w roku zabiera trochę rzeczy w plecak i jedzie na jeden za zlotów miłośników Garbusa, jakie odbywają się w całej Europie. Zapytałem go ostatnio nieco złośliwie, dlaczego nie kupi „porządnego" samochodu – szybkiego, o bardziej nowoczesnych kształtach (jego wypieszczony Garbus jest wart całkiem pokaźną sumkę, starczyłoby na ładny wózek). Odpowiedział mi, że Garbus to coś więcej niż tylko samochód, że ma duszę. Poza tym jeździ jak każde inne auto, a to że nie wyciąga więcej niż 130 km/h w niczym mu nie przeszkadza. Potem zapytał podejrzliwie, o co mi właściwie chodzi. Odpowiedziałem, że ja mógłbym dokładnie to samo powiedzieć o Amidze. Że to coś więcej niż zwykły komputer, że zbudował wokół siebie subkulturę tym spójniejszą, w im większych jest tarapatach. Że na Amidze mogę zrobić wszystko to, co na pececie. Że amigowcy pozdrawiają się na ulicy (jeśli to po nich „widać", np. mają napis Amiga na czapce lub koszulce).

Myślę, że w obu przypadkach chodzi o to, by mieć TO COŚ – Amigę lub Garbusa – i należeć do braci. By odróżniać się w tłumie. Jeśli o to Ci chodzi, nie będziesz zwracał uwagi na to, że ludzie w opływowych wózkach-potworach wyprzedzają Cię na szosie. Albo że masz mniej miejsca w kabinie. Argument, że „wszyscy jeżdżą bardziej normalnymi samochodami" nie podziałał na mojego znajomego – jak widać, nie wszyscy, skoro on jeździ Garbusem i ma się z kim spotykać na zlotach. A przecież „nienormalny" znaczy „nieprzeciętny"...

Dlatego gdy słyszę jojczenie właścicieli Amigi, że „za te pieniądze to ja mogę mieć dobrego peceta", mam ochotę odpowiedzieć „to idź, kup sobie tego peceta i niech Ci na zdrowie wyjdzie". Panowie (i ew. panie) – moim zdaniem sedno w tym, by BYĆ AMIGOWCEM, a nie traktować komputer (to może być także Amiga!) jak mebel na biurku. Rany, znowu mi zaangażowany wstępniak wyszedł...

Rafał Belke

W numerze:

Nowości 6

Na Półkach
Walker 8

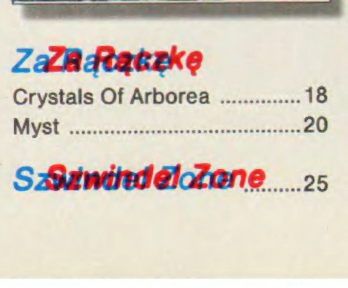
Pod Lupą
Obduction 10
Giełda Światowa 12

Jabbok 14



Shareware
Władysław I 16
Stratego 17





Za Rączkę
Crystals Of Arborea 18
Myst 20

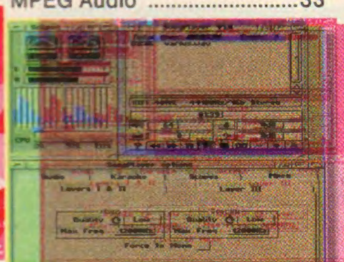
Szwindel Zone 25

Listy 26

Scena
Rush Hours 27
Scena w Internecie cz.4 30

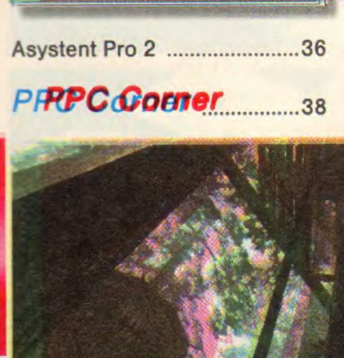
Co Nowego? 28

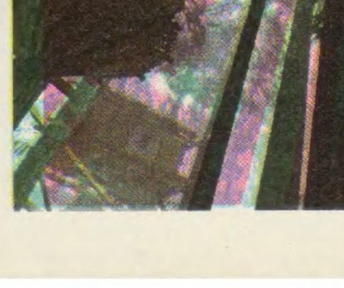
Użytki
Scene Explorer 2 32
MPEG Audio 33



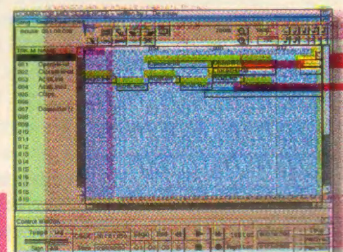
Asystent Pro 2 36

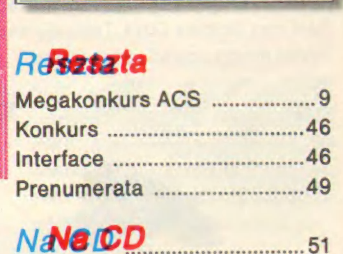
PPC Corner 38





Szkółka
Boopsi 40
Blitz Basic cz.8 42
MIDI cz.1 44





Reszta
Megakonkurs ACS 9
Konkurs 46
Interface 46
Prenumerata 49

Na CD 51





Amiga Show

Świetna wiadomość – nareszcie targi Amiga Show oderwały się od Gambleriady. Oddzielna impreza odbędzie się w dniach 20-21 czerwca (w godz. 10-18) w Warszawie przy ul. Koncertowej 4 (tuż obok stacji metra Ursynów). Będzie oczywiście redakcja ACS, MA, a także wszystkie szanujące się polskie firmy amigowe. Impreza odbywać się będzie w dwóch salach: wystawowej i prezentacyjnej. Wśród atrakcji targów znajdą się m.in.:

- konkursy z nagrodami (w tym losowanie nagród wśród wszystkich, którzy odwiedzą Amiga Show);
- prezentacje firm na bigscreenie;
- Amigi w najlepszych konfiguracjach dostępne dla zwiedzających (możecie przyprowadzić znajomego „niewiernego");
- ściana na grafitti (weźcie spraye);
- konferencje i seminaria z udziałem znanych amigowców, nie tylko z Polski;
- barek dla uczestników;

Można się także spodziewać promocyjnych ofert wystawiających się firm, dlatego tradycyjnie warto przywieźć zaskórniaki. Na koniec REWELACJA – wstęp na targi będzie kosztował tylko 5 zł!!! To już jest chyba na każdą kieszeń... Zapraszamy w imieniu wszystkich wystawców! (RB)

Opertation: CounterStrike

Ten klon Command & Conquer najpierw nazywał się CounterStrike, potem Command Strike, a teraz jego nazwa brzmi Operation: CounterStrike. Z danych dostarczonych przez twórców wynika, że będzie to pierwsza amigowa gra zajmująca więcej niż jeden kompakt!

Gdy okazuje się, że pod azjatyckimi wyspami leżącymi między Rosją, a Japonią znajdują się bogate złoża ropy, między tymi państwami wybucha konflikt o prawo własności tychże wysp. Ropa jest tak drogocennym surowcem, że inne kraje zaczynają się wtrącać. Niektóre opowiadają się po jednej ze stron (licząc na nagrodę za pomoc), a USA staje się nawet trzecią stroną w konflikcie. Gracz może objąć dowództwo nad unią Rosji z Chinami, Unipakiem (Japona plus pomocnicy) oraz Stanami Zjednoczonymi. CounterStrike ma oferować oprawę graficzną nie spotykaną dotąd na Amidze. Każda misja opatrzona będzie długą animacją-wstępem, sekwencje FMV obejrzymy także po zakończeniu każdego poziomu. Ponadto posłuchamy samplowanej mowy (po angielsku lub niemiecku). Każda ze stron konfliktu będzie miała własne budynki (ponad 30) i jednostki (ponad 60 rodzajów). A jeśli ktoś przejdzie wszystko, co będzie do przejścia, będzie mógł odpalić edytor i stworzyć sobie nowe misje, jednostki i budynki.

Gra będzie wymagać CPU 030, kości AGA lub karty graficznej, 4 MB FAST RAM oraz czytnika CDx4. Zalecany jest dostęp do Internetu, bowiem w tę grę będzie można pograć „przez telefon". (RB)



Złe wieści z ClickBOOM

Mail o takim nagłówku przysłała do mnie firma ClickBOOM jakiś czas temu. Czym prędzej wjechałem na ich stronę WWW i... przeczytałem pożegnalną notkę na czarnym tle. ClickBOOM z żalem zawiadamiał, że nie jest już w stanie dalej funkcjonować. Zmusiły go do tego okoliczności – wszyscy jego pracownicy bowiem poszli na wojnę... Kliknąłem na następną stronę i okazało się, że to wszystko lipa: w ten chory sposób firma ClickBOOM oznajmiła światu narodziny nowej gry – strategii realtime Napalm: The Crimson Crisis. C&C oraz Red Alert znalazły się wysoko na liście propozycji konwersji z peceta (ClickBOOM wishlist), ale Kanadyjczycy postanowili stworzyć całkiem nową grę. Akcja Napalmu rozgrywa się w przyszłości – ludzie walczą z robotami o panowanie nad Ziemią. Będziemy się ścierać z komputerem lub kolegą (przez serial, modem lub Internet). Osadzenie gry w przyszłości pozwoliło autorom na wymyślenie unikatowego uzbrojenia.

Strona graficzna Napalmu ma być zdecydowanie lepsza od wspomnianych C&C i Red Alert. Ekran gry będzie można otworzyć zarówno w niskiej jak i wysokiej rozdzielczości. Oprawa dźwiękowa ma dorównywać grafice. Wszystko to będzie działać w zgodzie z systemem; w multitaskingu.

Data premiery nie została jeszcze ustalona, także wymagania nie są kompletne. Wiadomo, że Napalm będzie wymagał kości AGA lub karty gfx, czytnika CD (wyjdzie na płycie) oraz procesora od 030 w górę (choć to nie jest jeszcze pewne).

Wszystko fajnie, tylko dlaczego screeny do złudzenia przypominają zapowiadaną w ACS 5/97 słowacką grę Diversia?

Przy okazji: premiera Quake'a (jak zauważyliście :) nie odbyła się w kwietniu. Według ostatnich doniesień firmy ClickBOOM, Quake „właśnie wychodzi". Być może w przyszłym numerze ACS wreszcie zamieścimy recenzję pełnej gry. (RB)







Deimos rezygnuje z PowerPC

Team Deimos Design, producent gry Maim & Mangle, zrezygnował z supportu dla PowerPC i odszedł z World Team Fundry. Prace nad Maim & Mangle trwają, jednak gra wyjdzie pod Motorolę 68k. W notce prasowej firmy czytamy, że jej członkowie wierzą w przyszłość i rozwój Amigi, ale nie dzięki kartom PowerUp. Dlaczego tak sądzą? Po pierwsze, nie odpowiada im wysoka cena kart PowerPC. Po drugie, ich zdaniem PPC to krótkotrwałe rozwiązanie. Po trzecie, uważają, że Phase5, mająca w tej chwili monopol na PowerUp, wykonuje podejrzane ruchy, które mogą się w przyszłości niekorzystnie odbić na amigowcach. Rezygnacja z supportu nie przysporzyła teamowi Deimos zwolenników, choć amigowcy, którzy nie mają zamiaru przesiadać się na PPC, z pewnością ucieszą się z faktu, że strategia realtime Maim & Mangle będzie działać na starych Motorolach. Deimos nie podał wymagań nowego wydania ich gry, jednak skoro miała wyjść na PowerPC, myślę że będą wysokie. (RB)

The Final Step

Grupa TWK pracuje nad przygodówką akcji inspirowaną serią Monkey Island. Grafikę będą stanowić prerenderowane tła i postaci przemieszane z digitalizacjami. Fabuła gry jest żywcem wyjęta z trzeciorzędnego filmu sf. Ziemia jest ostatnią planetą, na której nie panują Obcy, a Ty masz zadbać, by ten stan się utrzymał. Z Monkey Island twórcy wzięli humor, dodając trochę krwi i brutalności. Premiera i wymagania nie są jeszcze znane. (RB)

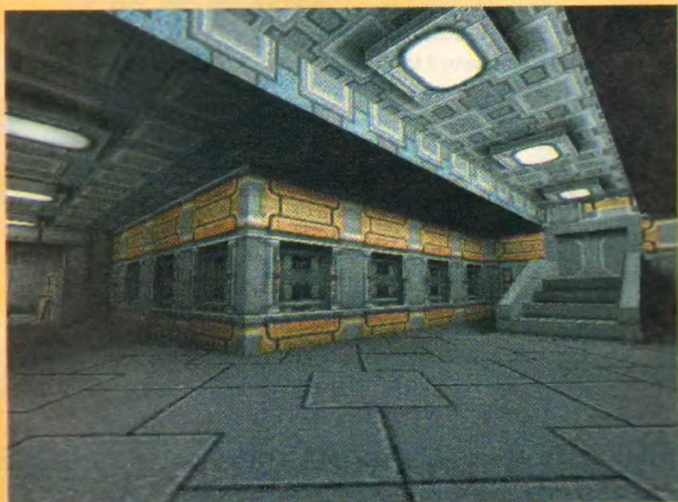
Marblelous 2

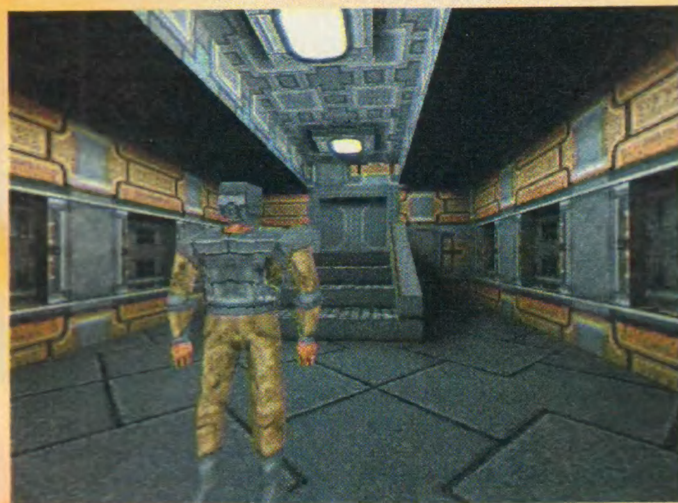
Team APC&TCP planuje wydać w tym roku kontynuację gry logicznej Marblelous. Jest to propozycja dla właścicieli słab-

Enforce

Rzuć okiem na screeny – wspaniałe, nieprawdaż? Tak wygląda nowa gra 3D na Amigę. Enforce to RPG z elementami zręcznościowymi. Zamiast strzelania do wszystkiego, co się rusza, eksplorujesz poziomy, polepszasz własne cechy oraz kupujesz broń i inne przedmioty zamiast zbierać je z ziemi. Gra jest oparta na misjach, które nie ograniczają się do wyczyszczenia poziomu z wrogów, znalezienia windy i przejścia dalej. Engine gry operuje na wielobokach i zawiera nieograniczoną liczbę źródeł światła (a właściwie ograniczoną mocą komputera), dynamiczne oświetlenie, półprzejrzyste tekstury, realistyczne cieniowanie i wiele innych atrakcji. Rany, czuję się, jakbym opisywał grę na PlayStation...

Enforce ruszy zarówno na układach AGA (256 kolorów), jak i na kartach graficznych (65 tys. kolorów). Na razie dostępne są tylko dwie rozdzielczości: 320x240 oraz 640x480, jednak engine przystosowany jest także do wyższych rozdziałek, więc jest bardzo prawdopodobne, że – tak jak w Quake'u – będziemy mogli wybrać dowolną systemową rozdzielczość. Gra będzie korzystać z dobrodziejstw dopalacza 3D Virge obecnego w kartach CyberGFX 64/3D. dźwięk odgrywany będzie przez AHI. Na początku Enforce wyjdzie na stare Motorolki, być może później powstanie wersja PPC. Wymagania gry: AGA lub karta gfx, CPU 040 40 MHz (zalecane 060 50 MHz), 8 MB FAST (zalecane 16), czytnik CD. (RB)

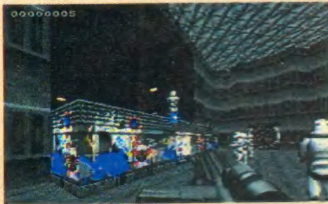




IQ

Tak nazywa się nowa jatka 3D podobna do opisywanej w Jabcoku Dark Forces. Team Alcatraz wykorzystał w niej postaci z Gwiezdnych Wojen (ciekawe, czy uzgadniali to z Lucasem?). Grafika IQ jest podobna do Dark Forces, a więc niczym nie zachwyca: engine oparty na sprite'ach, lores. Można biegać, skakać, spoglądać w dół i w górę oraz oczywiście strzelać (świetne wybuchy). Przewidywana jest wersja IQ korzystająca z koprocesora. Dokładne wymagania gry oraz data premiery nie są na razie znane. (RB)





Vulcan łyka jaskiniowców

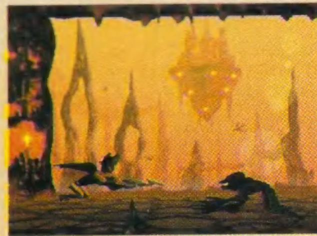
O grze Caveman Species pisaliśmy w ACS 2/98. Dziś spieszymy donieść, że z producentami gry – portugalską firmą Black Flag – podpisała umowę firma Vulcan, która będzie wydawcą CS. Przypomnę, że Caveman Species to strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, osadzona 30 mln lat temu. Twórcy właśnie dodają do swojej produkcji mnóstwo małych detali i nowych pomysłów, dlatego premiera przesunęła się z wiosny na lato. Dodano między innymi: czarownice (osłabiają przeciwników lub zamieniają ich w żaby), Stonehenge (gdzie można zjednywać sobie bóstwa) i dinozaury (można podkradać im jaja lub złapać młodego T-Rexa, wytresować go i używać podczas starć). CS wyjdzie na CD i oprócz „mięska" oferować będzie prerenderowane animacje i ścieżkę muzyczną w postaci tracków na CD. Wymagania gry nie uległy zmianie: CPU 020 (rekomendowany 040), 2 MB CHIP + 4 MB FAST RAM, CDx2 (zalecany x6) oraz AGA lub karta graficzna. (RB)



Znowu Olofight

O tej bijatyce pisaliśmy w ACS 5/97. Oprócz danych, które podaliśmy dokładnie rok temu, twórcy ujawnili nowe szczegóły. Olofight oferuje: 10 zawodników (ponad 400 klatek animacji i 10 ciosów specjalnych na każdego), realistyczne cienie, możliwość walki przez Internet i kilka trybów rozgrywk. Najbardziej sensacyjne są jednak wymagania: Olofight wyjdzie na dyskietkach i ruszy już na gołej A1200! Gra z dysku twardego i przez Internet wymaga jednak większej (niż podstawowe 2 MB CHIP) ilości RAM. Premiera zapowiadana jest na lipiec. (RB)





szych konfiguracji, twórcy kładą w niej nacisk bardziej na grywalność niż na oprawę. Naszym zadaniem jest przesunięcie do trzech marmurowych bloków tak, aby trafiły w wyznaczone miejsce. Robimy to rozmieszczając strzałki oraz korzystając z przeróżnych „atrakcji" umieszczonych na planszach: teleportów, pól siłowych itp. Marblelous 2 oferuje około 100 poziomów, edytor leveli, a także daje możliwość zmiany wyglądu elementów na planszy. Gra ruszy na każdej Amidze, ale jeśli ktoś ma kartę graficzną, Marblelous 2 nie zawaha się jej użyć :) (RB)

Testament 2

Kontynuacja tego klona Dooma zapowiadana jest już na czerwiec. Czeka nas 20 nowych poziomów, nowi wrogowie (np. półprzezroczyste duchy) o lepszej inteligencji, teleporty, przełączniki, sekretne drzwi i inne atrakcje. Niestety, T2 chodzi na poprawionym i pozbawionym błędów enginie z jedynki. Czy po premierze Quake'a i Genetic Species to wystarczy? (RB)

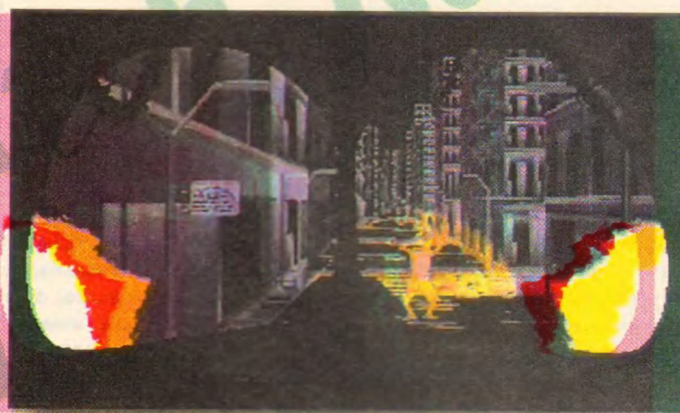
Beyond

Grupa zapaleńców pracuje nad grą kosmiczną o nazwie Beyond. Są tak zajęci pracą, że zapomnieli nawet się nazwać :). Beyond jest podobna do powstającej Lambdy i skupi się na grze w Internecie. Możemy wybrać jedną z sześciu ras (jest jeszcze siódma, ale ukryta). Internetowy tryb multiplayer będzie podobny, tylko że będziesz spotykał się, walczył i handlował z żywymi ludźmi. W Beyond spotkają Cię takie atrakcje, jak: modulowane pole siłowe statku, specjalizowana załoga, różne uszkodzenia statków, różne uzbrojenie dla każdej z ras, „rozmowy" z innymi internetowymi graczami przez komunikator w statku (zamiast IRC :). Zapowiada się nieźle. (RB)

Walker



Wbrew pozorom nie będzie to recenzja jednego z trunków wyskokowych ani serialu z Chuckiem Norrisem.



Tak więc tym razem będzie trochę o mordowaniu małych, bezbronnych (?) ludzików (raczej nazistów i terrorystów – Suicide) na ekranach monitorów, czyli kawałek w stylu retro – gierka o tajemniczym tytule Walker. naszym zadaniem jest po prostu sterowanie Walkerem. Do przejścia mamy cztery levele (każdy składa się z dwóch etapów), w których musimy wykończyć wszystkich, którzy znajdą się na celowniku (typowa psychopatyczna teoria spisku...).

CO JEST GRANE?

Pewnego pięknego dnia grupka pacyfistycznych i praworządnych naukowców postanowiła naprawić świat (filozofia rUleZ!). Wybudowali cudo o nazwie Walker. Chłopcy byli na tyle sprytni, że doszli do wniosku, iż jeśli chcemy naprawić teraźniejszość, musimy poprawić historię. Wysłali więc Walkera w przeszłość do Berlina roku 1944, aby lekko przykwasić nazistom. Gdy misja zakończyła się sukcesem, postanowili wysłać robota w rok 2019 do Los Angeles, później w rejony Środkowego Wschodu, a w końcu w odległą przyszłość – rok 2420, czyli rok Wielkiej Wojny Światowej. No cóż,

GRAFIKA I DŹWIĘK

Trzeba przyznać, że oba te elementy stoją na wysokim poziomie, mimo że produkt nie jest najnowszy. Grafika tła to typowy scrolling, ale trzeba zaznaczyć, że wykonany bezbłędnie! Na początku trochę denerwuje ciemna paleta zastosowana w grze, ale jeśli wczujemy się w mroczny klimat Walkera, kolorystykę możemy uznać tylko i wyłącznie za atut tego produktu. Animacja głównego bohatera jest również wykonana bez zarzutu. Nasze cele, mimo że malutkie, sprawiają wrażenie żywych. Jest to bardzo pozytywny akcent, szczególnie gdy wyobrazimy sobie, że bardzo realistycznie rozchlapujący się nazista właśnie skomle: „Nein, nein bitte. Holocaust was a mistake...". Osobna sprawa to oprawa dźwiękowa Walkera. Dla posiadaczy 1 MB RAM będzie ona co najwyżej przeciętna – moduł na początku, w wypadku śmierci oraz po ukończeniu gry to niezbyt wiele... Zabawa zaczyna się, gdy mamy 2 MB RAM – możemy uruchomić opcję Speech. Od tego momentu naszej pacyfikacji będą towarzyszyły praktycznie bezustanne komentarze dowództwa przesyłane drogą radiową. Podsumowując, oprawa stoi na wysokim poziomie, mimo że sama grafika odstaje wyraźnie od dzisiejszych standardów.

KRÓTKO MÓWIĄC

Zabawa w stylu retro, ale na pewno warta spędzenia kilku minut przed monitorem. Jeśli podczas zabawy z Walkerem zapuścimy sobie z wieży np. Kobong, epilepsja murowana...

SUICIDE & JAGD 52

Walker	
Producent	DMA Design / Psygnosis
Gatunek	Strzelanina
Dyski	3
HD	Nie
Wymagania	ECS
Zalecane	2 MB RAM

MEGAKONKURS ACS

Kiedyś marzyłem o tym, by wszystkie Amigi 500 obecne w Polsce odkupić (za godziwą cenę) od właścicieli i uroczyście rozjechać walcem. Szybko jednak poszedłem po rozum do głowy — przecież od tego się zaczyna.

Kupuje się najtańszy model ot tak, żeby sobie pograć i ani się człowiek obejrzy, a połyka bakcyla, chce na komputerze robić coraz więcej i uświadamia sobie, że w musi w Amigę inwestować, jak w każdy inny komputer (przynajmniej ja przeszedłem dokładnie taką drogę). Od A500 z 1 MB RAM do A1200/4000 z twardym dyskiem, czytnikiem CD, PowerPC i kartą graficzną na pokładzie daleka droga, ale na szczęście można ją pokonać drobnymi krokami, stopniowo dokupując osprzęt.

Największym i chyba najtrudniejszym krokiem jest zamiana A500 na A1200. Dla wszystkich, którzy zdecydowali się na zakup tysiącdwusetki (sprzedając A500 komuś, kto właśnie „łyka bakcyla" — kolejny amigowiec w drużynie) i „wyprztykali się" z pieniędzy, kupiliśmy od firmy TOMS osprzęt, który wzbogaci Wasze konfiguracje. Oto on:

1. KONSOLA MULTIMEDIALNA TOMS WYPOSAŻONA W DYSK TWARDY 1.1 GB ORAZ CZYTNIK CDX8!
„Pudełko", na którym stawia się A1200 (opisywane przez nas w ACS 6/96), do którego można zamontować dysk twardy, dodatkową stację dysków i czytnik CD. Alternatywa dla obudów Tower (jeśli nie planujesz rozbudowy Ami o sloty Zorro). Dodatkowo pojemny dysk twardy i czytnik CD... Jeszcze karta turbo (i trochę RAMu na niej) i Twoja A1200 przekształci się w solidną i komfortową konfigurację. Nic nie stoi na przeszkodzie, by do takiego zestawu dokupić Blizzarda PPC, ale z uwagi na montaż „pod klapką" nie polecamy kart z procesorem 040.

2. KONSOLA MULTIMEDIALNA TOMS Z OKABLOWANIEM I OPROGRAMOWANIEM DO PODŁĄCZENIA CZYTNIKA CD ORAZ DYSKU TWARDEGO!
To samo, co wyżej, tylko bez twardziela i czytnika. Ale kiedy będziesz gotowy na zakup HD lub CD, masz wszystko, co potrzebne.

3. NAGRODA POCIESZENIA — STACJA DYSKÓW (RZADKA — 880 KB)!

Co trzeba zrobić, by wygrać? Wykazać się znajomością... naszego magazynu! Każdy, kto czyta ACS (choćby od kilku ostatnich numerów), bez problemu znajdzie odpowiedzi na poniższe pytania. To taka nasza „premia za przywiązanie".

Odpowiedzi na wydrukowanym poniżej kuponie należy przesyłać na adres:

Amiga Computer Studio, Marsa 6, 04-202 Warszawa

Nie przyjmujemy kserokopii. Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z dniem ukazania się następnego ACS (6/98), zaś wyniki losowania przedstawimy w ACS 7/98. Powodzenia!

Rafał Belke

MEGAKONKURS ACS

1. Kto jest producentem gry Trapped 2?

....

2. Którą wersję edytora CED opisywaliśmy w tym roku w ACS?

....

3. Jak nazywa się gra podarowana nam przez grupę Deck Six na jeden z tegorocznych ACS coverCD?

....

4. Jaką ocenę wystawiliśmy grze Myst?

....

5. Kto jest autorem testu Blizzarda PPC w ACS?

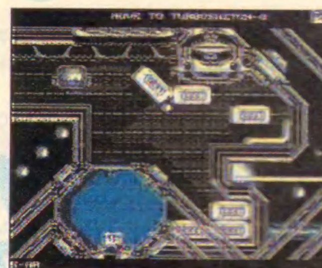
....

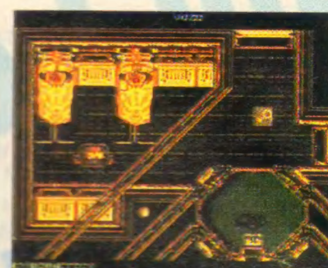
Twój adres:

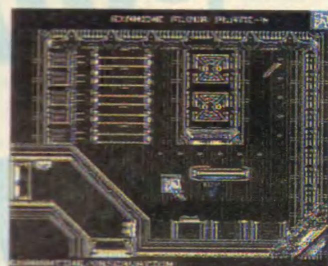
....
....
....

Obduction

Gier opartych na na trylogii (teraz już tetradzie) Alien było bardzo dużo. Podobnie z tytułami wykorzystującymi motywy z tego filmu.







Jak widać jednak na poniższym przykładzie, nie przeszkadzało to wcale grupie Psyche w wydaniu kolejnej gry opartej na pomyśle zaczerpniętym z tego znanego przeboju kinowego. Gra jest klasyczną przygodówką z interfejsem podobnym do gier point&click (komendy typu Use, Take, Give, Open, Close itd.) oraz grafiką widzianą z lotu ptaka (jeśli już do gier alienopodobnych przyrównujemy, to najlepszym porównaniem graficznym będzie seria Alien Breed). Nasz bohater porusza się po statku-bazie. Może on podnosić przedmioty, używać ich, rozmawiać z napotkanymi osobami i robić jeszcze kilka klasycznych, przygodówkowych rzeczy.

JAK DO TEGO DOSZŁO?

W przyszłości Ziemia jest strasznie brudną planetą. Ponieważ już nie da się na niej żyć, ludzie postanowili powołać do organizację (EGB-5), której zadaniem jest odnalezienie sposobu na oczyszczenie planety lub skolonizowanie innych ciał niebieskich (żeby znowu je zabrudzić, zaśmiecić itp.:(((. W tym celu wysłano na orbitę wielką stację, na której pracują najlepsi specjaliści ze wszystkich dziedzin. Postanowiono jednak skorzystać z pomocy Obcych, którzy w zamian za możliwość przeprowadzania eksperymentów na ludziach, ziemskich roślinach i zwierzętach, wspomagali ludzi swoją lepszą technologią. Gdy jednak ludzie odkryli, że na stacji tworzone są cyborgi mające zadanie zniszczyć Ziemię, opamiętano się i wysłano człowieka, aby temu zapobiec. Nie masz chyba, Drogi Graczu, wątpliwości, kto nim zostanie. Musisz więc rozwiązać zagadkę stacji kosmicznej i po raz n-ty uratować Ziemię (mimo, że i tak nie ma już czego ratować).

INTERFACE I TE SPRAWY

Wspomniałem już co nieco o charakterze gry, teraz przyjrzyjmy się, jak przedstawia się obsługa, jak rozwiązano sterowanie itp. Wszystko obsługiwane jest myszką, ale postać ma bardzo ograniczone pole działania. Może bowiem pójść tylko w miejsce, gdzie jest jakiś przedmiot, osoba, ewentualnie wyjście z planszy. Wtedy dopiero otwiera się ekran z opcjami i jeśli przedmiot można otworzyć, wziąć, to podświetla się odpowiednia opcja. Jeśli już przy przedmiotach jesteśmy, to warto zwrócić uwagę na pewną niekonsekwencję. Z jednej strony postarano się, aby w grze znalazło się więcej interaktywnych przedmiotów (czyli takich, które można nie tylko zebrać, ale też obejrzeć) niż jest konieczne do ukończenia gry, przez co rozgrywka zyskała trochę na zmniejszeniu liniowości. Zdarzy się bowiem, że będziesz zbierał przedmioty hurtem, jak leżą na stole w nadziei, że któryś przyda się w dalszej grze. Z drugiej jednak strony pewne ważne dla fabuły gadżety możesz zbierać dopiero po pewnym czasie (po jakiejś scence, zdarzeniu itp.). Martwi też trochę ograniczona kieszeń, przez co wiele razy przyjdzie nam składować przedmioty w różnych szafkach. Bardzo uciążliwy jest też fakt, że aby wejść do ekranu kieszeni (gdzie czytamy bardzo istotne opisy przedmiotów) musimy dojść do jakiegoś aktywnego miejsca (slot, leżący przedmiot itp.) przez co niemożliwie staje się przejrzenie wszystkich posiadanych części układanki bez dojścia do planszy z układanką.

NIC NIE WIDZĘ, CZYLI OPRAWA GRAFICZNA

Dokładnie takie odnosi się wrażenie po pierwszym uruchomieniu gry. Najpierw zastanawiasz się, czy nie zapomniałeś włączyć monitora, a grać można dopiero po podkręceniu jasności. Grafika w grze utrzymana jest w bardzo ciemnych kolorach – odcienie granatu, brązu i szarego. Postacie składają się z kilku klatek animacji, a otoczenie sprawia wrażenie nieruchomego. Oprawa nie tylko nie szokuje, ale jest wręcz purytańska i niestety nie trzyma klimatu fabuły. Wszystko jest zbyt niewyraźne i chaotyczne, aby można było odnieść pozytywne odczucia podczas grania. Trochę szkoda, że tak pokpiono oprawę, gdyż w grach przygodowych jest to dość ważny element składowy i jego niedopracowanie może zdyskwalifikować produkt. O muzyce nie warto nawet wspominać, gdyż jej nie ma, a co do efektów dźwiękowych to jednak lepiej, żeby ich nie było, gdyż ciągłe gwizdy, skrzeki i wycia syren mogą doprowadzić do choroby psychicznej.

A GRAĆ MI SIĘ CHCIAŁO?

Co może wydawać się dziwne, po przeczytaniu poprzednich dwóch akapitów, gra wciągnęła mnie na tyle, że odszedłem dopiero po jej ukończeniu. Inny fakt, że potrzeba mi na to było tylko pięciu godzin i nie było to żadne wyzwanie – zagadki proste i oczywiste, przedmiotów i pomieszczeń mało, więc każdy domyśli się co zrobić dalej. Tu można podkreślić fakt, że gra spełniła swoją funkcję – zajęła mnie na kilka godzin i zmusiła do „ukończenia się". Inna sprawa, że lubię takie klimaty tajemnicy i śliniących się Obcych czyhających za zakrętem, ale dla mnie Obduction jest zdecydowanie za krótka. Od gry przygodowej wymaga się bowiem co najmniej kilkudziesięciu godzin zabawy. Trudno jest mi powiedzieć, czy gra ta przypadnie komuś do gustu i czy ktokolwiek poza mną w nią zagra (chyba tylko Rafał B., gdyż musi sprawdzić czy bzdur nie napisałem ;) (Nie ma mowy, przynajmniej dopóki ktoś nie znajdzie włącznika światła w tej grze – przyp. RB). Tym bardziej, że nie polecę jej nikomu ze względu na prezentowany poziom graficzno-merytoryczny. Jak by na to nie patrzeć, lepiej przypomnieć sobie hity LucasArts (Indy 4 czy Curse of Monkey Island 2) niż przechodzić dwa razy Obduction. Spadam, tyle miałem do powiedzenia...

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Obduction	
Producent	Psyche
Gatunek	Przygodówka
Dyski	3
HD	Tak
Wymagania	2 MB CHIP

Ocena: 3

Giełda Światowa

Czy marzyłeś kiedyś o zostaniu milionerem? Bo ja marzyłem. W rzeczywistości, to na razie marzenia me się nie spełniły, ale w świecie komputerowym jest to bardzo możliwe, a to za sprawą firmy Twin Spark Soft (polska firma, jakby ktoś nie wiedział), która wydała grę „Giełda Światowa".

Znajdujesz się na giełdzie światowej, gdzie Twym celem jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy. Pewnie sobie myślisz – nic prostszego, znajdę tani towar, kupię go, zorganizuję transport, następnie sprzedam i po kłopocie. Jeszcze parę takich kursów i będę milionerem – a guzik prawda... W „Giełdzie Światowej" poziom trudności jest o wiele większy. Poza znalezieniem taniego towaru, zorganizowaniem transportu, opłaceniem go, zapłaceniem cła, losowo zdarzajacymi się wypadkami (a to transport dotrze z opóźnieniem czy część towaru zostanie zniszczona z nie wyjaśnionych przyczyn), opłaceniem ewentualnego ubezpieczenia, zapłaceniem podatków (obrotowego, dochodowego oraz filii), możesz się przekonać, że zarobienie pieniędzy nie jest rzeczą taką łatwą.

Aby nie było Ci aż tak trudno, w „Giełdzie" pojawiają się zamówienia od państw. Dane państwo chce, aby mu dostarczyć jakiś towar. Takie zlecenie jest dla Ciebie istną kopalnią złota, dlatego musisz to zlecenie zdobyć. Podam tu przykład, jak zdobyć takie zlecenie:

Państwo zamawiające: USA
Nazwa produktu: Chmiel
Ilość produktu: 700
Maksymalna cena: 272$

Twoja propozycja

Cena: 100$
Czas: 10 dni (zawsze tyle dawaj – dla własnego bezpieczeństwa, że zdążysz)
Zaliczka: 60.000$

Głównie chodzi o to, abyś zaproponował mniejszą cenę. Zaś zaliczkę liczysz tak – proponowana cena razy ilość towaru do przewiezienia (w tym przypadku 700 x 100 = 70.000 ale dla pewności, że zlecenie przejmiesz, obniżasz wartość zaliczki o 10.000).
A teraz parę opłacalnych transakcji:

Skąd: U. S. A
Dokąd: Kanada
Towar: Złoto lub Srebro
Transport: Kolej
Czas: 2 dni
Cena: Złoto 701$; Srebro 594$ (w USA)
Ilość: 10 sztuk
Zarobek: Złoto – 294$; Srebro – 919$

Skąd: U. S. A
Dokąd: Kanada
Towar: Miedź, Grafit
Transport: Kolej
Czas: 2 dni
Cena: Miedź – 454$; Grafit – 569$ (w USA)
Ilość: Miedź – 10 sztuk; Grafit – 12 sztuk
Zarobek: Miedź – 705$; Grafit – 830$

Skąd: Anglia
Dokąd: Polska
Towar: Diamenty
Transport: Kolej
Czas: 2 dni
Cena: Diamenty – 722$ (w Anglii)
Ilość: 10 sztuk
Zarobek: 721$

Skąd: Anglia
Dokąd: Polska
Towar: Złoto
Transport: Kolej
Czas: 2 dni
Cena: Złoto 666$ (w Anglii)
Ilość: 10 sztuk
Zarobek: 833$

UWAGI

Jeśli skorzystasz z mych podpowiedzi, to na pewno przetrwasz na rynku tydzień (wtedy powinno pojawić się zamówienie od rządu). Pamiętaj o tym, że ceny zmieniają się na rynku z dnia na dzień. Może się zdarzyć, że wysłałeś towar, cieszysz się z pieniędzy, które zarobisz, a tu w dniu, w którym Twój towar przychodzi na rynek, cena jego drastycznie spada i zamiast zysku masz straty. Filie opłacasz co tydzień – musisz mieć wtedy co najmniej 1000$ na koncie, bo inaczej komputer uważa Cię za bankruta i nie patrzy na to, że w towarze masz zainwestowany np. milion.

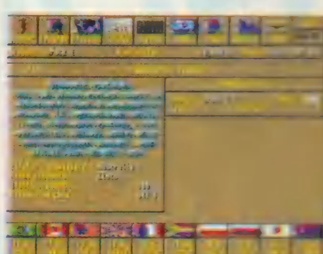
KRÓTKO MÓWIĄC...

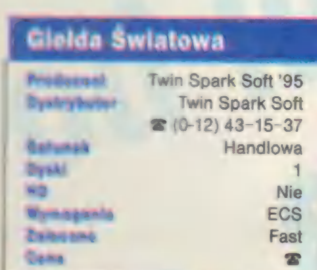
Gra odzwierciedla prawdziwe zachowanie się rynku światowego. Ceny się zmieniają z dnia na dzień (choć co prawda nie wszystkie). Grafika – prosta, czytelne napisy, niczym nie zachwycająca. Muzyka, no cóż na 1 MB (i/lub Chip) RAM, muzyki nie usłyszysz, potrzeba więcej pamięci. Ogólnie „Giełda Światowa" jest prostą (?) handlówką, która może nauczyć zasad handlu. Gratulacje dla programistów i oby więcej tak dobrych gier.

Marcin Podlipski „PIRAT AS"

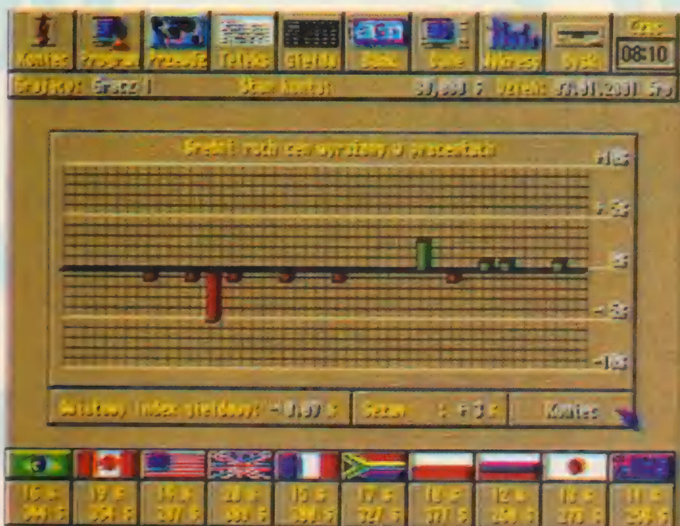








Giełda Światowa	
Producent	Twin Spark Soft '95
Dystrybutor	Twin Spark Soft
	☎ (0-12) 43-15-37
Gatunek	Handlowa
Dyski	1
HD	Nie
Wymagania	ECS
Zalecane	Fast
Cena	☎





NA COVER CD

Czekając na PowerMaca

Zacznijmy od dobrej wiadomości: w tym Jabcoku coś dla siebie wreszcie znajdą użytkownicy low-endowych konfiguracji (czyli 030 + 4 MB).

Wymagania gier przygodowych często bywają na poziomie wręcz minimalnej konfiguracji, potrzebnej do uruchomienia Fusiona/Shapeshiftera (BTW: wyszedł nowy Shapie 3.9, wprawdzie jeszcze bez supportu dla PPC, ale z przyśpieszeniem pracy z filedyskami!).

Już drugi raz piszę to samo (przedtem okazją były strategie), że w dziedzinie gier na Amidze jest lepiej, niż na Macu. Przykro mi, że muszę to powtórzyć (ale oszukuję, wcale mi nie jest z tego powodu przykro!). Własna produkcja makowa jest dość cienka i ogranicza się do niewielkich gierek, pisanych dla przyjemności przez amatorów. Warte uwagi są tylko konwersje wielkich hitów, których nie wydano na przyjaciółkę. Tych też zresztą nie jest wiele.

WIDŁY? WIDELEC? WIDEŁKI?

Jak wiadomo, na Maku emulacja Amigi wymaga mocnego sprzętu (dobrego PowerPC), po to żeby wycisnąć poziom nieco rozbudowanej pięćsetki. Na Amidze zaś dostajemy Maka dokładnie tej samej jakości, co oryginalna Amiga (na przykład procesor 040 40 MHz w Amidze to emulacja Maka 040 40 MHz). Znowu wychodzi więc na to, że mamy lepiej (to znaczy, posiadacze Amigi z prockiem 040+ mają lepiej od posiadaczy Quadry, nie jestem aż tak szalony, żeby głosić wyższość 040 nad PPC). Zanim przejdziemy do grania, znów kilka słów o teorii makowania. System operacyjny maków jest naprawdę szalony. Amigowiec i pecetowiec przeżywają szok dowiadując się, że każde urządzenie dyskowe na Maku w istocie składa się z dwóch osobnych dysków, zwanych forkami (z angielska – widełki). Data fork przechowuje większość danych i zbiorów, natomiast zawartość resource forka odpowiada w uproszczeniu zawartości amigowych zbiorów #?.info. A więc – kształt ikonki, informacje o potrzebnej pamięci, domyślnym programie uruchamianym dla otwarcia danego projektu itd.



Są różnice między makowym resource fork a amigowym #?.info (jak zwykle, na korzyść Amigi). Plik pozbawiony zbioru #?.info uruchomimy na Amidze bez kłopotów (w każdym razie, w systemach 2.0+). Na Maku możemy o tym zapomnieć – jeśli przepadnie nam resource jakiegoś zbioru, od razu można go skasować.

Ta dwoistość MacOSa mści się na użytkownikach Maków, ilekroć kontaktują się oni ze światem innych systemów operacyjnych. Pracując w sieci z pecetami lub korzystając z pecetowych dyskietek Maki tworzą wszędzie katalogi RESOURCE.FRK. Traktują je jako resource fork, a „normalną" przestrzeń dyskową jako data fork. Maki nie mogą korzystać, jak wszystkie normalne platformy, z kompaktowego standardu ISO, tylko ze specjalnie dla siebie opracowanego systemu HFS, przewidującego miejsce na oba forki.

Prawdziwe kłopoty zaczynają się jednak razem z podłączeniem Maka do Internetu. Makowcy mogą zapomnieć o wynalazkach takich, jak nasze MountFTP:, czyli swobodne traktowanie zdalnych serwerów plików jak lokalnego dysku. Reszta świata (nie posiadająca nieszczęsnego RESOURCE.FRK) jest dla nich zawsze wrogim terytorium. Na użytek komunikacji ze światem zewnętrznym makowcy wynaleźli sposób pakowania data forka i resource forka w jeden zbiór, w dodatku (na wszelki wypadek) siedmiobitowy, żeby przetrwał przesyłanie emailem i różne inne dziwne rzeczy, które mogą się komuś przytrafić w sieci. Sposób ten nazywa się BinHex, a powstające zbiory mają rozszerzenie.hqx.

Uważni amigomakowcy już zauważyli to rozszerzenie: w archiwum z Shapeshifterem mamy przecież program SaveROM.hqx, służący do zgrywania obrazu ROMu na dysk. Christian Bauer wyjaśnia w dokumentacji programu, jak z tego zbioru korzystać – na Maku należy go rozpakować Stuffit Expanderem, a dopiero potem uruchomić. Zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego Bauer nie mógł zamieścić w archiwum gotowego, działającego programu, tylko jakiś dziwny.hqx? To już znasz odpowiedź. Nawet gdyby umieścić działający program makowy w amigowym archiwum, po przeniesieniu go na Maka byłby on samotną pozycją w data forku.

BinHex, podobnie jak uuencode, zamienia informację ośmiobitową na siedmiobitową, a zatem po zakodowaniu objętość zbioru powiększa się. Ulubionym programem pakującym na Makach jest z kolei Stuffit Expander, rozprowadzany za darmo i dostępny wszędzie w sieci, na wszystkich kompaktach makowych itd. Stuffit zajmuje się jednym i drugim, to znaczy jest w stanie spakować program (nadając mu rozszerzenie sit) oraz przekształcić go w siedmiobitowy.hqx. Rozpakowywanie zbioru Stuffitem to prawdziwa przyjemność – ponieważ program otwiera na ekranie Findera (czyli makowego Workbencha) coś w rodzaju naszego AppIcon, wystarczy tylko nakierować myszką archiwum na tę ikonkę, i Stuffit zajmuje się resztą za nas. Musimy mieć tylko dość miejsca na twardym dysku.

Ponieważ .sit pakuje zbiór, a .hqx go z kolei nadyma (przez zamianę ośmiobitowości na siedmiobitowość), ostateczne archiwum ma mniej więcej tyle samo bajtów, co pierwotna aplikacja. Za sprawą tego, użytkownik Maca wysyłając np. koledze zbiór emailem zawsze musi przesłać więcej kilobajtów (a więc zapłacić większy rachuneczek TPSA), od amigowca czy nawet kloniarza. Cóż, to cena dziwolągów w rodzaju data i resource fork.

Po tej strasznej dawce teorii przejdźmy wreszcie do rozrywki.

ALONE IN THE DARK

To jedna z pierwszych znanych gier,











przy których usłyszeliśmy, że „Amiga jest na to za słaba". Dzisiaj trudno to zrozumieć, w końcu nawet w roku 1993 konfiguracja 030 + 4 mega RAM nie była taką zupełną rzadkością w świecie Amig. A gra jest super. Pełna grozy opowieść o demonach zamieszkujących położony na uboczu wielki dom gdzieś w bagnach Luizjany... A wszystko w trójwymiarowym otoczeniu, trochę przypominającym Tomb Raidera (z tym „maleńkim" zastrzeżeniem, że zamiast teksturowanych wieloboków mamy tu kolorowe wektorki).

DAY OF THE TENTACLE

Żadnych wymagań sprzętowych (poza minimum do odpalenia samego Shapeshiftera) nie ma też inna słynna przygodówka, Day of The Tentacle. Nastrój diametralnie odmienny: groteskowy humorek a'la Amazon Queen czy Monkey Island. Niestety, nie wydano grywalnego demo, tylko coś w rodzaju playera. Ale i tak warto popatrzeć, jak zbuntowana macka (!) chce rządzić światem...

ROLPLEJE

W dziedzinie RPG proponujemy natomiast kilka gierek public domain, pisanych przez zapaleńców. Yipe to klon gier znanych z czasów pięćsetki, a nawet ośmiobitowców, typu Phantasia czy wczesne Ultimy. A więc - chodzimy grupą poszukiwaczy przygód po obcej krainie, włazimy do pieczar, walczymy z demonami itd. Właściwie należy to nazwać nie tyle klonem, co parodią starych rolplejów. Zadania do rozwiązania często bywają tu dziwaczne. Wymagania sprzętowe dwóch pierwszych części są żadne (czyli 020 + 4 mega), dopiero trzecia wymaga 040.

DARK FORCES

Na koniec polecamy pakiecik gier związanych z Gwiezdnymi Wojnami. Dark Forces można by uznać za jeszcze jedną wersję Dooma, gdyby nie klimacik Star Wars. Ten tytuł wydała firma LucasArts, która jako jedyna ma prawa do używania w grach postaci z trylogii. A więc - rycerze Jedi, bronie takie same jak w filmie (identyczne efekty dźwiękowe!), lord Vader, szturmowcy Imperium. Super. W demie grasz tylko pierwszą misję - jesteś właśnie tym facetem, który ukradł Vaderowi plany Gwiazdy Śmierci. Później (na początku filmu Nowa Nadzieja) księżniczka Lea usiłowała przerzucić je na Alderan licząc, że senatorski immunitet ochroni jej statek przez Vaderem...

REBEL ASSAULT 1 i 2

O ile jedynka jest jeszcze dość siermiężna (zwłaszcza w sekwencjach filmowych), dwójka już naprawdę przypomina film. Kontynuacja ma w dodatku klimat mocno horrorowy - akcja dzieje się w wyjątkowo ponurym zakątku kosmosu, w którym wszystkie statki (i imperialne, i rebelianckie) znikają w tajemniczych okolicznościach. Dema są w pełni grywalne, ale oferują tylko jeden poziom (w dwójce poziom jest bardzo fajny, w jedynce IMHO taki sobie). Wymagania tych gier są odrobinę ostrzejsze, ale wszystkie trzy pójdą na układzie 040 + AGA (trzydziestka nie wystarczy). Minimum pamięci to 8 mega, ale 16 mega przyda się bardzo przy Rebel Assault 2.

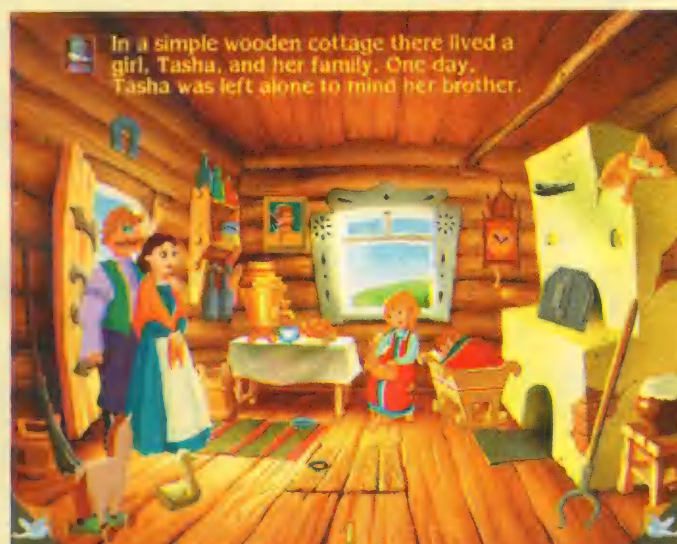
Posiadacze AGI muszą porządnie zredukować wielkość obrazu w Dark Forces oraz w Rebel Assault 2. Jedynka chodzi natomiast bez zmniejszania nawet na AGA.

Niestety, ostatnie trzy gry wymagają systemu w wersji od 7.1 (a więc nie pójdą z darmowym 7.01).

HEXEN

Na koniec fantasy-Doom dla posiadaczy Amig high-endowych. Gra wykorzystuje engine Dooma, ale bardzo rozbudowany m.in. o efekty świetlne. Działa przez to, niestety, na oko dwa razy wolniej od Dooma. O ile więc Doom jest w pełni grywalny na Maku z procesorem 040, z Hexenem jest już dużo gorzej. Bez karty graficznej nie ma sensu odpalać (chociaż pójdzie). Zalecane przy tym jest 040 40 MHz. Wystarczy 8 mega RAM, ale zalecane jest 16. System od 7.1. Nie jest tego wiele, ale i tak wystarczy nam na zabicie czasu w oczekiwaniu na emulator PowerMaca, który dopiero otworzy nam wrota do nowej skarbnicy oprogramowania...

Wojciech Orliński





Władysław I

Nie wiem dlaczego, ale tytuł tej gry od razu skojarzył mi się piosenkami T-raperów z nad Wisły. Od razu też można się domyśleć, jakiego tematu dotyczy gra, a nawet do jakiego gatunku należy. Nie każdy jednak domyśli się, że gra jest gatunku shareware (szczególnie, gdy jej recenzja tkwi w dziale SHAREWARE – przyp RB:)), napisana została przez jednego człowieka i to w dodatku w Amosie.

Żaden z tych faktów nie powoduje dyskryminacji tytułu w oczach graczy. Zacznijmy jednak rzeczową recenzję, gdyż o taką poprosił nas autor gry, Michał Rajewicz.

Początkowo trochę sceptycznie podszedłem do tematu, gdyż nie tylko nie jestem zagorzałym fanem strategii, ale przede wszystkim mam urazę do języka programowania, jakim jest Amos. Moje obawy rozwiały się wraz z pierwszym odpaleniem gry.

Zacznijmy może od początku, czyli od historii. A będzie to historia Polski wykorzystana przez autora jako tło gry. Jest rok 1136 (lub coś koło tego) i stajemy przed faktem rozbicia Polski na dzielnice. Naszym zadaniem, jako księcia jednej z krain, jest zjednoczenie ziem polskich pod swoim panowaniem jednocześnie troszcząc się od gospodarkę, wojsko i stosunki z sąsiadami. Tu kończy się autentyzm historyczny, oto bowiem zdarzy się nam pod koniec XII wieku odkrycie nowego kontynentu i sprowadzenie krzyżaków do Polski, co oczywiście mija się z prawdą, ale nie przekreśla wartości gry.

Z ciekawych opcji warto wspomnieć o losowym generowaniu mapy, kilku zadaniach do wykonania (standardowe zjednoczenie ziem można zastąpić mniej złożonymi scenariuszami, jak choćby „wyhodowanie odpowiedniej liczby mieszkańców, zdobycie jakiegoś regionu, zebranie 4000 sztuk drewna itp. Daje to możliwości zróżnicowanej rozgrywki. Do tego dochodzi kilka stopni trudności, zmiany agresywności przeciwnika i wybór naukowców, jakimi dysponujemy na początku.

Sama gra wygląda trochę jak Cywilizacja – podobny koncepcyjnie ekran miasta, podobnie rozwiązane niespodzianki podczas gry itd. Jest też wiele nowych możliwości, jak choćby rozbudowywanie armii, pełna dyplomacja z innymi księstwami, wspólne zarządzanie wojskami, wspomaganie przez zakony Templariuszy i Krzyżowców, handel i inne. Warto zwrócić uwagę na naprawdę pomysłowo rozwiązany ekran miasta (szczególnie zabawne są komentarze mieszkańców, często bardzo trafnie oceniające Twoje poczynania) oraz nieźle pomyślane zdarzenia losowe, jak susza, powódź, pożar czy spiski innych władców. Możemy się także dowiedzieć, że (cytuję) „pseudokibice łucznictwa z Twojego księstwa zniszczyli stadion w Poznaniu"... Ciekawe, jakiej drużyny (i tak Mistrzem Polski jest Legia (w łucznictwie??? – przyp. RB))? Dodaje to grze humoru i zapobiega znużeniu podczas grania.

Jak na grę strategiczną przystało, nie obyło się bez niedociągnięć i usterek. Pierwszą z nich jest zastosowanie opcji wysłania szpiega. Jaki jest sens robienia tego, skoro nie podaje on prawdziwych informacji? Np. twierdzi, że w zamku wroga jest 900 ludzi, a gdy zaraz potem atakuję tenże zamek, mam przed sobą obrońców w liczbie trzy razy większej (może Twoi wrogowie stosują sztukę dezinformacji: maskowanie oddziałów albo gumowe armie? – przyp. RB).

Kolejną wadą jest sposób rozgrywania bitew. Po ataku jazdy w liczbie 3000 (o sile 6) na zamek broniony przez 1800 żołnierzy moje wojska nie tylko poniosły klęskę, ale straciły także ponad połowę ludzi. Dlaczego jednak przeciwnik, który zamku bronił, nie stracił nikogo, a w następnej kolejce miał jeszcze ponad 1000 ludzi więcej? Podobnie ma się sprawa z buntem w księstwie. Gdy moja populacja liczyła 8200 ludzi (z reguły rolników i kowali, bo na takich ich szkoliłem), po buncie w ośmiu powiatach zrobiła się suma łączna około 15-20 tys. ludzi czynnie stawiających opór regularnym wojskom. Zdaję sobie sprawę, że nie są to usterki bardzo rażące, tym niemniej mocno denerwujące gracza, szczególnie zdesperowanego. Autor powinien trochę zmienić algorytmy zarządzania wojskiem – mniej w nich powinno być przypadku, a więcej wyliczeń statystycznych.

Warto przyjrzeć się też grafice. Mimo pewnej toporności i ubogiej palety kolorów, grafika jest wystarczająco czytelna i funkcjonalna, aby nie odstraszać gracza od monitora. W żadnym wypadku nie jest to mistrzostwo świata, ale w końcu nie jest to gra komercyjna.

Muzyka utrzymana jest w klimacie średniowiecznych melodii i nie znudzi się tak szybko. Poza tym nie męczy ucha przygrywając sobie gdzieś w tle. Dlatego oprawę gry oceniam pozytywnie, choć nie bardzo dobrze.

Zdecydowanie najlepszą stroną gry jest jej fabuła, możliwości konfiguracyjne oraz funkcjonalny interface. Ważne jest też to, że gra działa bezawaryjnie nawet na lepszych procesorach (040, 060) i niczego nie rypie (co w grach tego statusu jest niewątpliwym plusem). Cała dokumentacja została zawarta na dyskietce z grą, a ponieważ w dowolnym momencie możemy przeskoczyć na moment z gry do WB (Amiga+A), bez problemu możemy się dowiedzieć wszystkich informacji bez wychodzenia z programu.

Ostatnią wadą gry jest brak „firmowego" instalera – aby odpalić Władka z HD, trzeba przekopiować zawartość obu dysków na twardy i dokonać odpowiednich przypisów, z czym nie każdy gracz sobie poradzi.

Na koniec technikalia – gra zajmuje dwie dyskietki i ruszy na każdej Amidze z 1 MB RAM. Władek jest shareware (to już wiesz), a jego pełna wersja kosztuje 13 zł. Wersja demo (obecna na bieżącym coverCD) umożliwia rozgrywanie tylko jednego scenariusza oraz nie ma generatora map. Warto skorzystać z oferty i przyjrzeć się grze bliżej zanim ją zarejestrujemy. Jak widać, starałem się być bardzo obiektywny, wymieniając nie tylko zalety gry, ale także jej wady. Na koniec mogę stwierdzić, że Władysław jest całkiem udany i gdyby Michał zebrał kilku zdolnych grafików i muzyków, a sam poprawił kod programu, gra byłaby konkurencją dla wielu produktów komercyjnych. Mam nadzieję, że autor nie spocznie na laurach i wkrótce dostaniemy do recenzji Władysława II lub co najmniej poprawioną wersję obecnej gry.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)



NA COVER CD

Stratego

Stratego jest grą tak starą, że chyba tylko najstarsi Indianie pamiętają, kto, kiedy i gdzie wymyślił jej zasady. Dziś przedstawię Ci jedną z wersji, jakie powstały na Amigę.



Na początek dla tych, którzy nie orientują się, jaka jest idea gry, pokrótce opiszę

ZASADY

Stratego jest grą dla dwóch osób (oczywiście jedną może reprezentować komputer). Każdy z graczy dysponuje taką samą armią, reprezentowaną przez 40 żetonów. Żetony rozmieszczane są na planszy podzielonej na 100 kwadratowych pól. Gracze widzą odwrotne strony żetonów przeciwnika i kierując się w miarę zdobywanymi informacjami dążą do rozstrzygnięcia partii na swoją korzyść. Jednostki wojskowe (od zwiadowcy do marszałka) mają różną siłę i właściwości: im wyższa ranga (im niższa cyfra cyfra w prawym górnym rogu żetonu), tym większa siła. Oto jednostki o specjalnym przeznaczeniu:

• **Zwiadowca** – jest najsłabszą (oprócz szpiega) jednostką, ma natomiast zdolność poruszania się w linii prostej aż do napotkania pierwszej przeszkody. Wyróżnia się także, jeżeli włączymy tryb „cichej obrony" (ale o tym trochę później).

• **Saperzy** – mają rangę 8 (mogą walczyć, choć niezbyt skutecznie), ich głównym zadaniem jest likwidowanie wrogich min.

• **Szpieg** – ginie zaatakowany przez jakąkolwiek jednostkę, lecz gdy on pierwszy zaatakuje marszałka (ranga 1) – wygrywa.

• **Flaga** – nie porusza się. Zdobycie wrogiej flagi kończy grę.

• **Bomba** – także nie porusza się. Zaatakowana wysadza każdą jednostkę (sama nie znika z planszy), oprócz sapera.

Gra kończy się w momencie zaatakowania wrogiej flagi lub wyeliminowania wszystkich zdolnych do wykonywania ruchu jednostek przeciwnika. Poruszanie odbywa się w pionie lub poziomie o jedno pole (wyjątkiem są zwiadowcy). Atak następuje, gdy przesuniemy swój żeton na pole zajmowane przez żeton przeciwnika. Ogólną zasadą jest, że wygrywa wyższa ranga (niższa cyfra), a w przypadku remisu obie jednostki znikają z planszy. Zasada ta zmienia się nieco, gdy ustawimy tryb „przewagi atakującego" (o której także za chwilę).

Jak już wcześniej napisałem, zasady można nieco modyfikować, włączając dowolne z trzech reguł (z menu):

• **Aggressor Advantage** (przewaga atakującego) – gdy jednostka atakująca i broniąca się mają taką samą rangę, wygrywa ta, która zaatakowała (broniąca się jest usuwana z planszy).

• **Silent Defence** (cicha obrona) – kiedy atakujemy jednostkę, nie ukazuje nam się jej ranga. W przypadku naszej wygranej, jednostka przeciwnika znika z planszy, a komputer nie informuje nas, kim był pokonany. Podobnie jest w przypadku naszej porażki – nie dowiadujemy się, kim był nasz pogromca. Wyjątek stanowią zwiadowcy – atakując nimi poznajemy siłę przeciwnika.

• **Rescue** (ratunek) – gdy dotrzemy do ostatniej linii planszy, możemy wskrzesić jedną z naszych poległych jednostek.

Włączenie tych zasad dodaje grze kolorytu. Trzeba naprawdę nieźle kombinować, aby jedna jednostka wroga nie wybiła nam połowy armii.

Moim zdaniem należy włączać zasady 1. i 2. (przewaga atakującego i cicha obrona) łącznie, gdyż uznanie tylko jednej z nich może preferować defensywny lub ofensywny styl gry (w zależności od tego, która zasada została przyjęta).

Po krótkim wyjaśnieniu reguł gry, pora napisać

O SAMYM PROGRAMIE

Starego jest grą emailware, opisywana wersja to preview i nie wszystkie opcje są w niej zaimplementowane. Program działa w multitaskingu, ma możliwość zwinięcia do ikonki. Grę można odpalić w dwóch trybach: ECS (16 kolorów) i AGA/RTG (256 kolorów). Stratego ma możliwość odpalenia w workbenchowym okienku (zalecana karta graficzna). Autorzy dołączyli wyczerpującą dokumentację, zarówno w formacie AmigaGuide, jak i HTML. Stworzyli także programik (korzystający z MUI) do zmiany preferencji (tryb grafiki, dźwięki, reguły gry, obsługa TCP - tak, gra ma także możliwość łączenia się z serwerem, dzięki czemu można pograć ze znajomym przez Internet). Preferencje te można także zmienić w inny sposób: uruchamiając program z CLI z odpowiednimi argumentami lub poprzez edycję tooltype'ów w ikonie programu. Należy dodać, że całą grę można bardzo wygodnie obsługiwać z klawiatury (hotkeye są dokładnie opisane w dokumentacji).

GRAFIKA

Jest bardzo staranna, choć nie ma jej wiele (jeden podkład pola bitwy, kilka niewielkich rysunków urozmaicających rozgrywkę – koniec tury, koniec gry, zwycięstwo itp.). Rysunki są wykonane naprawdę bardzo starannie, niestety, co jest rzeczą naturalną, w trybie 16-kolorowym grafika nie prezentuje się już tak okazale (dithering), choć wciąż jest niezła.



MUZYKA I DŹWIĘK

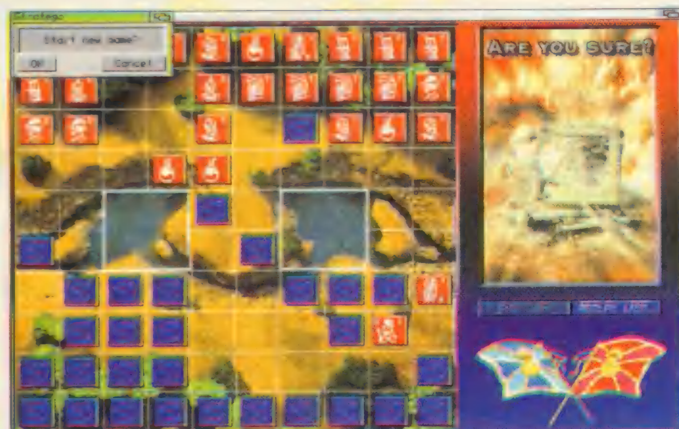
Muzyki w Stratego nie ma. Dobrze to czy źle... kwestia gustu. Jeżeli lubisz muzyczkę w trakcie rozgrywki, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wyłączył dźwięki i odpalił jakiegoś grajka z ulubionym modułem (niezawodny jest Smartplay – nawet jeżeli gra zajmuje kanały, można przekonać Smartplaya, aby przygrywał nam w czasie walki). Jeżeli wolisz dźwięki – też nie ma problemu – te występują i są niezłej jakości. Można włączyć tylko odgłosy samej walki (sound), jak i występujące w tle – burza, kumkanie żab (Fog of War). Czy znacie sampelek obwieszczający koniec gry? Założę się, że tak!

NA ZAKOŃCZENIE

Stratego jest grą dopracowaną i stabilną (ani razu nie udało mi się jej zawiesić). Autorzy napracowali się, więc wyślijcie im maila. Tym bardziej, że wersja, którą opisuję, nie jest pełna i część opcji jest niedostępna. Można grać tylko z drugim graczem na tym samym komputerze (w pełnej wersji można zmierzyć się z naszą Ami lub z drugim graczem poprzez sieć). Gra z kolegą/koleżanką na jednym komputerze jest o tyle uciążliwa, że gracze na przemian muszą odchodzić od monitora, aby nie widzieć ułożenia wojsk przeciwnika. Ponieważ w tej wersji nie można pograć przez sieć, niedostępna jest także opcja Chat (przesyłania drugiemu graczowi komentarzy), która może uatrakcyjnić rozgrywkę, nadając jej inny wymiar (postuluję zaprzestanie słownych wojen na IRC'u – dyskutujmy i walczmy w Stratego :).

Gra wymaga 1 MB CHIP i systemu 3.0, choć autorzy zalecają system 3.1, 8 MB FAST, kartę graficzną, monitor Multisync, procesor 030+, MUI 3.8, (preferencje) trzyprzyciskową mysz, jakikolwiek browser (do obejrzenia dokumentacji w języku HTML) i oczywiście dostęp do sieci... Uff, trochę się tego uzbierało, jak na planszówkę.

Artur „R2D2" Frankowski



Crystals Of Arborea

Zapewne każdy amigowy roleplayowiec zna trylogię Ishar (Legend of Fortress, Messengers of Doom i Seven Gates Of Infinity), ale chyba nie każdy wie, że tę serię poprzedza gra Crystals of Arborea.



Legenda głosi, że bogowie stworzyli Kryształowy Świat i zaludnili go trzema rasami: orkami, elfami i mrocznymi elfami. Na wyspie Arborei umieścili cztery kryształy (mające symbolizować cztery żywioły – powietrze, wodę, ogień i ziemię), które utrzymywały świat w stanie równowagi. Oczywiście znalazł się żądny władzy uzurpator – upadły anioł Morgoth (yes!), który podburzył orków i mroczne elfy. Zabrał on kryształy z wież, w których spoczywały, i równowaga świata runęła. Rozgniewani bogowie rozpętali straszliwą ulewę i zalali Kryształowy Świat. Gdy potop się skończył, nad powierzchnię oceanu wystawała tylko niewielka wyspa – Arborea. Jedynym ratunkiem dla świata było odnalezienie kryształów i ponowne umieszczenie ich w wieżach. Ty wcielasz się w postać księcia elfów – Jarela, który postanowił uratować świat przez zagładą. Wraz z nim wyruszyła sześcioosobowa drużyna: Jon, Irvan, Zach, Akeer, Olbar i Thorm. Brzmi znajomo? To oczywiście od ich imion nazwano wyspy w Ishar II – Messengers of Doom.

Gra ma dość ograniczone pole działania – jedynie wyspa i podziemia pod nią występujące, ale grafice nic nie można zarzucić (w tamtych czasach, czyli w roku 1990 to był całkowity szok), a gra zajmuje tylko jeden dysk. Małe pole działania sugeruje, że gra jest mniej rozbudowana i mniej skomplikowana od jakiejkolwiek gry z serii Ishar. Owszem, ale to nie oznacza, że jest prosta do ukończenia. Crystals of Arborea jest nieskomplikowaną role-playką, która idealnie nadaje się dla początkujących graczy w tej dziedzinie. Co nie oznacza, że starzy wyjadacze nie mogą po nią sięgnąć.

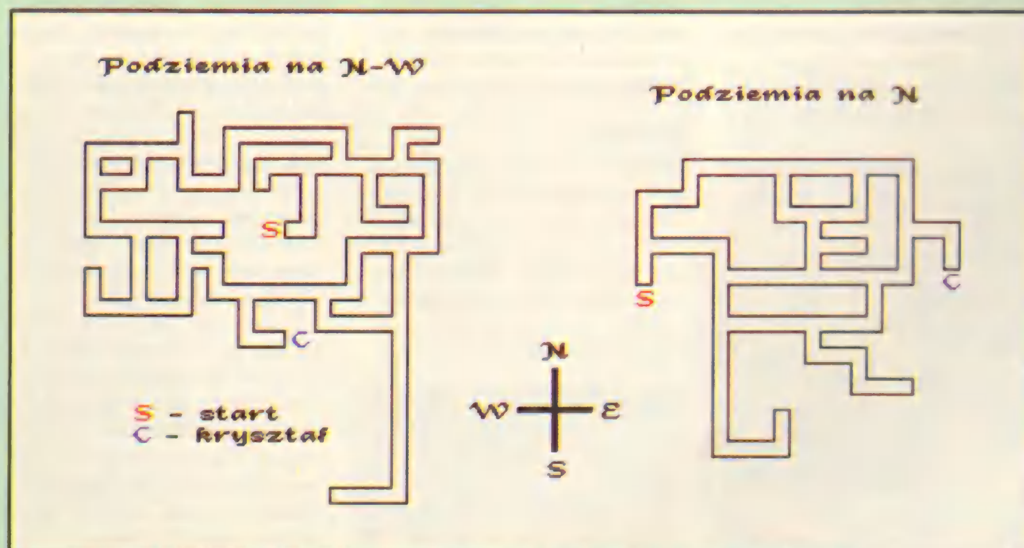
Jak już napisałem, mimo że gra jest dość wiekowa, grafice raczej nic nie można zarzucić. Gorzej jest z dźwiękiem, zaledwie parę sampli (ćwierkanie, pohukiwanie, odgłosy bitych i maltretowanych wrogów) i trzy melodyjki (jedna na wstępie, druga kiedy Jarel kojfnie, trzecia na zakończenie).

Zanim zaczniemy grać, należy zająć się stworzeniem drużyny. Oczywiście, głównej postaci, Jarelowi, nie możemy przypisać żadnej profesji, ale traktujcie go jak wojownika. Na dole mamy naszą dzielną drużynę, jednak dla każdego członka należy przypisać profesję i przydzielić punkty na odpowiednie umiejętności. W Crystals of Arborea występują trzy profesje: czarodziej (magician), wojownik (warrior) i tropiciel (ranger). Czarodziei warto mieć co najmniej dwóch, gdyż są niezastąpieni w walce (ich ogniste kule i błyskawice szerzą prawdziwe zniszczenie w szeregach wroga). Wojownicy – wiadomo, podstawa kamandy. Tropiciel nieźle spisuje się w walce używając swego łuku, ponadto szybko porusza się po lesie i na pewno pierwszy spostrzeże wroga czy też ukryty w gęstwinie dom. Gdy już wybierzemy profesję, należy przypisać określoną liczbę punktów na dany wskaźnik: energię (energy), siłę (strenght), budowę ciała (constitution) i umiejętności (agility). Wiadomo, że ani magikom, ani tropicielom siła ani napakowana klata nie pomogą, więc przy nich warto skupić się na umiejętnościach. Na ekranie danej postaci znajduje się też opcja snu. Nie zapomnij o tym, bo może się zdarzyć, że wycieńczona postać po prostu odłączy się od drużyny i bryknie na ziemię, celem dania w kimono. Jarel ma także opcję rozdzielania magicznych napojów (ma ich tylko pięć), ale żeby komuś dać napój, ten ktoś musi stać przy nim (tak jest, drużyna nie musi stanowić całości i każdy z herosów może się poruszać oddzielnie). Uwaga, śmierć Jarela to natychmiastowy koniec gry!

Gdy drużyna jest już gotowa, zerknijmy nad głowy naszych milusińskich. Są tam cztery ikonki: Map, 3D, Ikona z książką i ikona z dyskietką. Za pomocą opcji mapy możemy poruszać zarówno całą drużyną, jak i każdym członkiem oddzielnie, np. po to, aby zbadali teren. Gdy drużyna jest rozdzielona, nie polecam walki. Należy wtedy wykonać manewr nożny, czyli oddalenie się od wroga, za pomocą opcji Flee. Gdy czarodzieje posiadają już zaklęcie teleportacyjne, za pomocą mapy można po prostu teleportować drużynę na żądane miejsce. Ikonka 3D przenosi nas w grę właściwą, czyli świat widziany oczami Jarela. Jeśli chcemy, aby reszta drużyny poruszała się tu wraz z Jarelem, należy do niej podejść (widać ją od razu po rozpoczęciu rozgrywki) i kliknąć na ich mordki (ramka wokół buźki zmieni kolor na niebieski). Ikona z książką – instrukcja gry. Ikona z dyskietką – wiadomo, nagrywanie i odczytywanie sytuacji. Liczba nagranych sytuacji jest ograniczona tylko pojemnością dysku.

Przejdźmy zatem do solucji. Hmmm... szumne słowo, gra ma to do siebie, że napisanie dokładnej solucji jest niemożliwe, jednak spróbuję zbytnio nie zamotać Wam w mózgownicach. A więc (wiem, wiem, nie zaczyna się zdania od „a więc") w grze należy tylko odnaleźć cztery kryształy i umieścić je w odpowiadających im wieżach. Ermmm... Może trochę więcej szczegółów?

Zerknijmy na mapę wyspy Arborei (oczywiście na początku gry nic na niej nie jest zaznaczone, wszystko musisz odnaleźć sam). Widać na niej





strzałki wskazujące ważne dla gry miejsca, jednak zdarza się, że niektóre rzeczy zmieniają swoje położenie, ale powinny być w okolicy miejsc zaznaczonych na mapie (nie ręczę jednak za to w 100%...). Żółte strzałki na mapie pokazują miejsca, gdzie ukryte są kryształy (czwarty kryształ jest w podziemiach). Zielone strzałki pokazują wieże, gdzie należy umieścić odpowiednie kryształy. Czerwone strzałki oznaczają domy, gdzie możesz uzyskać pomoc, jeśli odpowiesz właściwie na zadane zagadki. W jednym z domów mieszka mnich, od którego Jarel uzyska umiejętność Night Vision (czyli mówiąc wprost coś w stylu noktowizora), która raczej jest niezbędna do ukończenia gry (chyba że będziesz za każdym razem czekał dobre parę minut, aby nastał ranek, ponieważ w nocy nie widać dosłownie nic). Uwaga, używając tej umiejętności Jarel błyskawicznie traci siły, więc nie przesadzaj. Gdy mnich zapyta Cię, kim jest Olbar, odpowiedz, że elfim wojownikiem.

Do drugiego z domów należy wejść razem z czarodziejem, inaczej mieszkający tam mag nie będzie chciał Ci pomóc. Mag zapyta Cię o jakąś rzecz, wtedy odpowiedz, że to owoc. Twój magik otrzyma dwa dodatkowe czary – Teleportacja i Protekcja. W trzecim z domów napotkasz rycerza, który spyta Cię, co to jest Excalibur (jak widać zagadki są bardzo proste), więc odpowiedz, że to znany miecz. Za rozwiązanie tej zagadki otrzymasz Hithaeglira. Jest to dwuręczny miecz z bronzu, dzięki któremu Jarel będzie skuteczniej młócił przeciwników. W czwartej chacie spotkasz kapłana, który spyta Cię, co to są Silmarile. Odpowiedz, że to kamienie elfów. W zamian kapłan zaznaczy Ci na mapie położenie jednego z kryształów. Różowe strzałki wskazują wejścia do podziemi (jest ich więcej niż trzy, szukaj ich zawsze w krzakach, można tam znaleźć ciekawe rzeczy, jak choćby lepszą broń). Dwa wejścia na północnym zachodzie mogą doprowadzić do ostatniego kryształu (gdzieś obok powinny znajdować się mapy), o ile umieściłeś już pozostałe trzy w odpowiadających im wieżach. Wejście na wschodzie prowadzi na małą wysepkę na południowym wschodzie, gdzie znajduje się jeden z kryształów (można też dostać się na nią za pomocą zaklęcia teleportacji).

Na początku rozgrywki radzę odnaleźć cztery domy i zdobyć w nich pomoc. Następnym krokiem jest odszukanie trzech kryształów i umieszczenie ich w wieżach. Potem należy wejść w jedno z podziemi na północnym zachodzie i odszukać ostatni kryształ. Teraz wystarczy go tylko umieścić w ostatniej wieży. Proste, prawda?

Oczywiście wyspa nie jest bezludna. Walka w Crystal of Arborea pełni ważną rolę i będziesz walczył naprawdę wiele razy. Na powierzchni z orkami i mrocznymi elfami, pod powierzchnią z trollami i nietoperzami. Gdy zejdziesz się z przeciwnikiem, automatycznie włącza się ekran walki. Na kwadratowej planszy widzisz z góry swoją drużynę i nieprzyjaciół. Taktyka walki jest następująca: czarodzieje i łucznicy grzmocą przeciwnika z jak największej odległości (warto też stosować zaklęcia ochronne), a wojownicy ich osłaniają i czekają, aż wróg do nich podejdzie. Wtedy należy zadać cios, w następnej kolejce odsunąć się od wroga, poczekać aż podejdzie i tak w kółko.

Na koniec jeszcze słówko o magii. Czarodzieje dysponują następującymi zaklęciami:

Acceleration (przyśpieszenie) – wybrana postać dostaje dodatkowy ruch podczas walki.

Force Field (osłona) – po prostu czar ochronny.

Teleport – teleportuje maga w dowolne miejsce na polu walki.

Fireball (ognista kula) – czar ofensywny rażący wybranego wroga.

Lightning (błyskawica) – czar ofensywny rażący wszystkich wrogów na planszy.

Paralysis (paraliż) – paraliżuje wybranego wroga na kilka rund.

Blindness (oślepienie) – oślepiony wróg będzie się bezwładnie miotał po planszy.

Regression (regresja) – degraduje wroga o gatunek niżej (mroczne elfy, trolle, orkowie – najsłabsi przeciwnicy).

Treachery (zdrada) – potraktowany tym zaklęciem nieprzyjaciel będzie atakował swoich kamratów.

Podsumowując, mimo swojego wieku jest to gra atrakcyjna pod wieloma względami i myślę, że warto do niej wrócić. Polecam zwłaszcza młodym role-playowcom.

Little Horror (Marcin Jaskólski)
i ***brachol*** (Michał Jaskólski)

PS. Crystals of Arborea da się zainstalować na twardzielu, ale podczas odpalania gry z HD, w Df0: MUSI siedzieć dyskietka z grą, pomimo że program się do niej prawie w ogóle nie odwołuje.

PS2. Użytkownicy A1200/A4000 powinni zdegradować system w Boot Menu, czyli wyłączyć „kaszę" i przełączyć układy graficzne na Original. Można też włączyć NTSC – obraz będzie wtedy zajmował cały ekran. Gdy gra jest na twardym, odpalać z CLI, bo po uruchomieniu z Workbencha wali się modulo.

PS3. Właśnie zauważyłem, że zamiast uporządkowanego artykułu wyszedł mi groch z kapustą i ogórkiem kiszonym na dodatek.



NA COVER CD

Myst

Dziś zajmiemy się grą wybitną, jaką niewątpliwie jest Myst. Mimo tego, że gra była opisywana w wielu pismach pecetowych (w końcu najpierw powstała na PC i Maca), zdecydowaliśmy się napisać dla Was solucję jeszcze raz – teraz macie gwarancję, że dotyczy ona amigowej wersji gry i jest z nią 100% zgodna.

Zanim przejdziemy do rozwiązania, kilka ustaleń i rad, szczególnie dla osób chcących przejść grę samemu.

DOBRE RADY WUJKA

1. Żyj w zgodzie z naturą, ogranicz tłuszcze i używki, dbaj o codzienną porcję ruchu, nie zaniedbując przy tym sfery intelektualnej i duchowej. Staraj się... Ooops, to nie ta kartka, sorki.

2. Gra nie jest całkowicie liniowa, poszczególne lata można przechodzić w dowolnej kolejności, a zaproponowana przeze mnie kolejność jest taka, w jakiej sam dochodziłem rozwiązując zagadki (dochodziłeś rozwiązując zagadki? Hmm... - przyp. RB).

3. W grze przyjdzie Ci zebrać dwa kolory kartek - czerwone i niebieskie. W zależności, którą z nich wybierzesz w pierwszej „misji", takie musisz zbierać dalej. Łącznie jest ich pięć w każdym kolorze. Należy jednak pamiętać, że możesz jednocześnie nosić przy sobie tylko jeden przedmiot - gdy zbierzesz następny, ten pierwszy automatycznie wraca na swoje poprzednie miejsce.

4. Radzę często nagrywać stan gry, ale tak, aby nie pogubić się w save'ach - problemem jest to, że wgraną grę rozpoczynasz zawsze na początku wyspy, a nie tam gdzie stan gry nagrałeś.

5. W grze nie znalazłem miejsca, w którym możesz coś trwale zepsuć czy znaleźć się w sytuacji bez wyjścia - każdą zagadkę da się rozpocząć od nowa i każdą szkodę można naprawić.

6. W oryginalnej wersji gry (1.0) znalazło się kilka błędów uniemożliwiających ukończenie gry. Na szczęście na Aminecie i ACS coverCD 3/98 można znaleźć odpowiedni patch (do wersji 1.1) dający możliwość obsługi gry na kartach pracujących pod systemem CGFX oraz usuwający wspomniane błędy.

7. Radzę korzystać z tej solucji tylko w wypadku totalnego zacięcia się, gdyż chyba szkoda wydawać pieniądze na tytuł, który ukończysz z solucją w jeden dłuższy wieczór.

MYST ISLAND

Gdy tylko będziesz mógł się poruszać myszką, przejdź się po całej wyspie i rozejrzyj się po okolicy. Poznaj umiejscowienie budynków i różnych „atrakcji" znajdujących się na wyspie - ich rolę poznasz później. Idąc w stronę biblioteki podnieś kawałek kartki i przeczytaj wiadomość. Teraz wróć się do doków i odwróć się w prawo - zobaczysz wejście do piwnicy za metalowymi drzwiami. Dojdź aż do fontanny. Jeśli postoisz chwilę, zobaczysz, że jest to tylko holograficzna iluzja. Odwróć się i podejdź do płytki po lewej stronie schodów. Naciśnij żółty guziczek w lewym-górnym rogu i ustaw cyfry na cyferblacie - pierwszą na 0, drugą na 8. Wciśnij czerwony guzik w prawym-dolnym rogu i podejdź do projektora. Naciśnij żółty przycisk na środku, po czym wysłuchaj wiadomości. Teraz wyjdź na zewnątrz i wciśnij wszystkie siedem przycisków (doki, obok wielkich zębatek, obok obserwatorium, przy statku kosmicznym, obok sadzawki, przy domku w lesie, przed elektrownią). Udaj się do biblioteki i podejdź do dwóch książek leżących po przeciwnych stronach pokoju. Obok każdej z nich leżą kartki. Niebieską kartkę wsadź do niebieskiej książki, a czerwoną do czerwonej. Wysłuchaj obu uwięzionych braci proszących o uwolnienie. Podejdź do półki z książkami i obejrzyj cztery nie zniszczone książki (grubsze niż inne). Dokładne ich przeczytanie zajęło by Ci trochę czasu, więc proponuję przeglądanie tylko tych książek, do których masz zamiar się udać (pierwsza będzie z rysunkiem koła zębatego na okładce itd.). Teraz podejdź do mapy wyspy znajdującej się przy drzwiach. Jeśli wcisnąłeś wszystkie siedem przycisków powinny zaznaczyć się na mapie odpowiednie lokacje. Teraz naciśnij kursorem na wieżę (migające koło) i przejedź linią tak, aby zatrzymała się na wielkich kołach zębatych (linia musi zmienić kolor na czerwony). Po tej czynności podejdź do obrazka symbolizującego bibliotekę (wygląda jak mały ołtarzyk) i wciśnij go. Półka z książkami złoży się odsłaniając korytarz prowadzący do wieży. Wejdź w



Rys. 1


Rys. 2

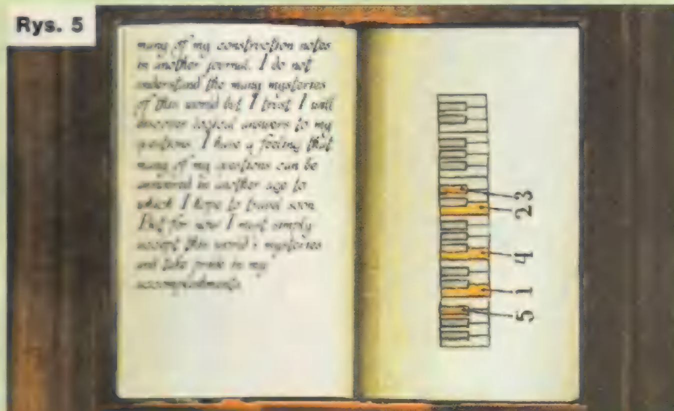


Rys. 3



Rys. 4

Rys. 5



Rys. 6



Rys. 7



Rys. 8



niego, dojdź do windy i wejdź do środka. Zamknij drzwiczki i naciśnij przycisk z boku a wyjdziesz na szczycie obserwatorium. Tu zobaczysz dwie drabiny. Jedna oznaczona jest książką (na jej szczycie zobaczysz, czy dobrze wymierzyłeś obrotową wieżą na mapie – powinien pokazać się obraz wielkich kół zębatych), a druga kluczem. Wejdź na tę drugą i przeczytaj to, co zostało napisane na tabliczce (rys. 1). Teraz idź na sam koniec wyspy, gdzie zobaczysz budynek na wodzie. Przed nim znajdują się dwa pokrętła i przycisk. Ustaw godzinę na zegarze (na wieży) na 2:40 za pomocą pokręteł (duże koło przesuwa wskazówkę minutową 5 minut do przodu, a małe koło godzinną o jedną godzinę do przodu). Teraz wciśnij czerwony przycisk, a z wody wynurzą się tryby, po których dostaniesz się do wieży. Wewnątrz zobaczysz dziwny mechanizm. Musisz ustawić numery na poszczególnych trybach tak, aby odpowiadały sekwencji podanej na rys. 1 (pamiętaj o tym, że przytrzymując jedną z wajch przesuwasz tylko jeden tryb – bez tej informacji nie ustawisz prawidłowo trybów). Gdy już ustawisz prawidłowo sekwencję otworzą się wielkie koła obok doków i będziesz mógł wejść do pierwszej księgi.

MECHANICAL AGE

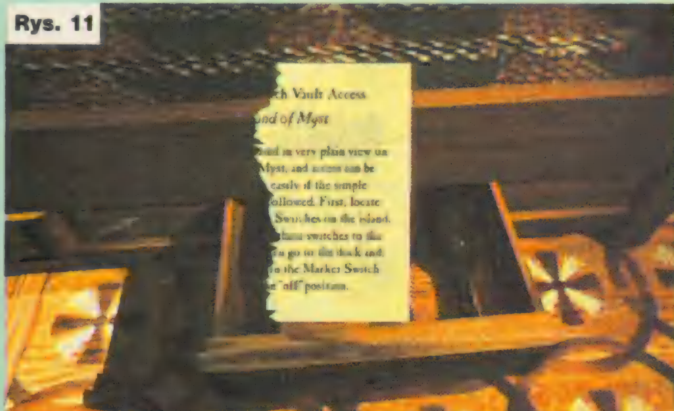
Pojawiasz się na wyspie z wielką liczbą kół zębatych porozrzucanych po okolicy. Tuż obok startu zobaczysz panel do wpisania sekwencji (tu wrócisz potem). Udaj się do budynku na wprost. Pozwiedzaj go dokładnie, a znajdziesz w jednym z korytarzy czerwony przycisk na ścianie. Wciśnij go, a otworzy się podłoga i zejdziesz na dół. Podejdź do wajchy. Pociągnij ją i trzymaj dotąd, aż kółko na małym ekraniku obok zmieni kolor na czerwony. Teraz idź do pokoju, gdzie jest pełno zbroi i narzędzi tortur. Podejdź do maszyny będącej symulatorem obrotu budynku. Pociągnij lewą wajchę minimalnie (tak aby tylko raz przeskoczyła) i policz czas w trzymania prawej wajchy tak, aby budynek zmienił swoje położenie na poszczególne kierunki (interesuje nas tylko północ i wschód, gdyż na zachodzie jest ślepy most). Gdy już wiesz ile trzeba trzymać prawą gałkę, idź do korytarza, gdzie wciskałeś czerwony przycisk i wejdź do windy na przeciwko. Wciśnij przycisk „góra", a gdy winda zatrzyma się wciśnij środkowy klawisz i szybko wyjdź z windy. Mechanizm zjedzie i pojawi się podobny mechanizm, na jakim niedawno ćwiczyłeś. Popchnij lewą wajchę do końca i wróć z nią do początkowego ustawienia. Usłyszysz dźwięk – zapamiętaj go. Teraz popchnij lewą wajchę o jedną pozycję a prawą przytrzymaj tyle sekund, ile wcześniej policzyłeś i puść. Wróć lewą wajchę do poprzedniego położenia i porównaj usłyszany dźwięk z poprzednim. Jeśli jest taki sam, to musisz ustawiać wszystko do początku, jeśli jest inny, to znaczy, że dobrze trafiłeś i możesz wcisnąć czerwony przycisk obok. Po zjechaniu windy wyjdź na zewnątrz budynku, a dostaniesz się na jedną z wspomnianych wcześniej stron wyspy. Na ich końcach znajdziesz dwie połowy kombinacji. Gdy już znasz kod trzeba się zatroszczyć o strony do książek. Tu uwaga!!! Ja w dalszej części opisu zbieram niebieskie strony, więc jeśli chcesz zbierać czerwone, to poszukaj ich na własną rękę – nie jest to zbyt trudne. Wracając do opisu, niebieska kartka jest w ukrytym pokoju, do którego wejście znajdziesz w pokoju z narzędziami tortur, po lewej stronie od niebieskiego tronu, tuż za stojącym toporem. Czerwoną znajdziesz także w ukrytym pomieszczeniu, znajdującym się za obrazem w drugim pokoju (tym z modelem statku). Za dużym obrazem, po lewej stronie jest tajne przejście. Gdy znajdziesz stronę, ustaw budynek z powrotem w pozycję wyjściową (czyli na południe) i podejdź do maszyny z kodem. Wstukaj zdobytą kombinację (rys. 2), a otworzą się schody obok i dojdziesz do książki. Przenieś się z powrotem na wyspę Myst i umieść zdobytą kartkę w książce odpowiedniego koloru.

W bibliotece przeczytaj książkę z całą niebieską okładką, a znajdziesz tam kilka ciekawych informacji oraz niezbędną rozkładówkę klawiatury w statku kosmicznym. Przepisz ją koniecznie (rys. 5). Podejdź do mapy wyspy i ustaw czerwoną linię na rakietę i wejdź na górę do obserwatorium. Sprawdź, czy dobrze ustawiłeś wieżę i podejdź do tabliczki, po drugiej stronie (rys. 3) i dobrze ją zapamiętaj. Teraz udaj się do elektrowni (betonowy budynek w lesie). Na samym jej dole znajdziesz zamkniętą dyspozytornię. Na ścianie za Tobą masz wskazówkę, co do czego służy. Teraz należy ustawić takie napięcie, jakie masz na rys. 3, aby doprowadzić zasilanie do rakiety. Sprawdź najpierw, ile volt dają poszczególne przyciski i tak wylicz sumę, aby uzyskać 59 V (rys. 4). Teraz, gdy przywróciłeś zasilanie rakiecie możesz iść do niej. W środku zobaczysz po jednej stronie organy, a po drugiej kilka „suwaków" i wajchę. Podejdź do organów i zagraj dźwięk oznaczony jedynką w książce. Zapamiętaj go i ustaw go na pierwszym suwaku. Zrób to samo z pozostałymi dźwiękami. Gdy już ustawisz wszystkie suwaki (rys. 6) pociągnij za wajchę, a prawidłowa melodia spowoduje otwarcie animacji na ekranie powyżej. Istnieje także łatwiejszy i szybszy sposób na uzyskanie animacji. Na kartce z klawiaturą policz, który z kolei na klawiaturze jest dany klawisz (i tak oznaczony numerkiem 1 jest ósmy, 2-20, 3-23, 4-13, 5-6). Teraz wystarczy bardzo ostrożnie, powoli i delikatnie prze-



Rys. 9


Rys. 10


Rys. 11



Rys. 12

suwać suwaki w górę o wskazaną liczbę „stopni", aby oszczędzić sobie kłopotu (pamiętaj, że pozycja wyjściowa jest liczona jako 0). Kliknij na niego, a przeniesiesz się na...

SELENITIC ISLAND

Na samym początku obejrzyj sobie całą wyspę i powciskaj wszystkie pięć przycisków (pierwszy obok sadzawki, drugi przy ławie, trzeci obok zegara, czwarty na pomoście i piąty przed wejściem do podziemi. Gdy wszystkie guziki będą wciśnięte, zejdź do podziemi i wyjdź drugą stroną. Podejdź do panelu sterowania i ustaw prawidłowo współrzędne każdego przycisku. Wciśnij więc najpierw symbol kropelek i przesuń ekran tak, aby na liczniku pokazały się współrzędne 153,4 stopni. Dla symbolu pęknięcia współrzędne wynoszą 130,3, dla zegara 55,6, dla słupa 15,0, a fontanny 212,2 stopni. Gdy już ustawisz wszystkie współrzędne wciśnij na symbol Epsilon na dole i dokładnie zapamiętaj kolejność dźwięków podawanych przez komputer. Teraz zbierz odpowiednią kartkę (niebieska jest obok sadzawki, a czerwona obok przycisku na pomoście). Idź z nimi do betonowego budynku na samym początku wyspy (zaraz po wyjściu ze statku) i podejdź do panelu z pięcioma suwakami. Ustaw odpowiednie odgłosy w takiej kolejności, jak podała to maszyna (wycie, woda, wiatr, wulkan, zegar – rys. 7) i wciśnij przycisk po prawej stronie. Otworzą się drzwi prowadzące go podziemnej kolejki. Podejdź do pojazdu i wciśnij niebieski przycisk, aby wejść do środka. Usiądź na fotelu kierowcy i przyjrzyj się panelowi sterowania. Znajdują się tam dwa klawisze kierunkowe (lewo, prawo) oraz przyciski odpowiadające za ruch do przodu i do tyłu. Najpierw naciśnij „Forward" i poczekaj aż zjedziesz do podziemi. Teraz patrząc na kierunki po prawej stronie poprowadź kolejkę w następnych kierunkach: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE (dla Twojej wygody zostawiłem oznaczenia w oryginale, a nie tłumaczone na polski). Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, to dojedziesz do końca podróży i będziesz mógł wysiąść z kolejki. Na końcu korytarza znajdziesz książkę, która przeniesie Cię z powrotem do biblioteki.

Umieść zebraną stronicę w odpowiedniej książce i ponownie podejdź do mapy wyspy. Przekręć czerwoną linię na wielkie drzewo (naprzeciwko elektrowni). Teraz wjedź do obserwatorium i obejrzyj trzecią tabliczkę (rys 8). Zapamiętaj numery i idź do drewnianej chatki pod wielkim drzewem. Podejdź do sejfu, wprowadź cyfry z tabliczki (7, 2, 4) i pociągnij za wajchę. Wewnątrz znajdziesz pudełko zapałek, z którego wyjmij jedną i zapal ją o draskę na pudełku. Zapaloną zapałką podpal małe palenisko po drugiej stronie pokoju (mały kwadracik w lewym-dolnym rogu bojlera (rys. 9) Teraz kołem znajdującym się po prawej stronie bojlera zakręć kilka razy i szybko biegnij do drzewa. Poczekaj aż winda zjedzie, po czym wejdź do środka i trzymaj biały przycisk dotąd, aż zjedziesz do podziemi. Tam wejdź do kolejnej książki a przeniesiesz się na...

CHANNELWOOD ISLAND

Na tej wyspie nie tylko urzeknie Cię piękno krajobrazu, ale też spokojne dźwieki przyrody. Pamiętać jednak należy, że poszczególne ekrany są do siebie łudząco podobne, więc staraj się nie zgubić. Zaczynając na początku wyspy, udaj się cały czas do przodu, aż dojdziesz do budynku na szczycie kamiennej wyspy (idź za rurami w stronę morza). Gdy dojdziesz na szczyt, podejdź do wielkiego zbiornika z wodą i odkręć kranik przy podłodze. Wróć teraz na dół i dojdź do pierwszego skrzyżowania. Skręć w lewo. Na drugim skrzyżowaniu popatrz pod nogi, a zobaczysz przełącznik kierunku płynięcia wody. Ustaw go tak, aby woda płynęła w prawo (rys. 10) i idź za kierunkiem wody. To samo zrób na trzecim i czwartym skrzyżowaniu. Ostatecznie dojdziesz do windy, która zawiezie Cię na górę (pociągnij wajchę będąc w środku). Wyjdź z windy i idź: przód, prawo, przód, przód, przód, prawo, przód, przód, przód, przód, przód, lewo, przód, przód, przód, prawo, przód, przód, prawo, przód, przód, przód, przód, przód, prawo, przód, przód, lewo, przód, przód, przód, lewo, przód, lewo, przód, prawo, po czym wciśnij wajchę i dalej prawo, przód, prawo, przód, przód, prawo, przód, przód, prawo, przód, przód, przód, przód, przód, przód, prawo, przód, przód, przód, przód. Uff! Dojdziesz do platformy ze schodami – skorzystaj z nich i idź na dół. Tam otwórz drzwi i wciśnij przycisk dokładnie naprzeciwko Ciebie. Teraz strumień wody powinien popłynąć dokładnie w stronę, z której przyszedłeś. Możesz teraz wrócić na górę po schodach i uruchomić windę. Teraz czeka Cię zebranie kolorowych stron. Jeśli chcesz niebieską, wystarczy iść cały czas prosto przed siebie, minąć dom na przeciw i skręcić w prawo na skrzyżowaniu. Dojdziesz do chatki, w której na podłodze znajdziesz niebieską stronicę. Aby zebrać czerwoną, musisz przy schodach (na górze), skręcić w lewo, po czym cały czas podążać przed siebie aż dojdziesz do większego domku. W biurku po lewej stronie, w jednej z szuflad znajdziesz kartkę. Podejdź też do łóżka i dokładnie przeszukaj wszystkie szuflady – powinieneś znaleźć połowę ważnej wiadomości (rys. 11) – koniecznie zapisz ją sobie, drugą część znajdziesz później. Teraz wróć do windy, zjedź niżej, zejdź po schodach i podejdź po przycisku zmieniającego kierunek płynięcia wody. Przywróć mu

Rys. 13

Rys. 14

Rys. 15

Rys. 16

poprzednie położenie po czym idź dalej prosto i potem w prawo. Na skrzyżowaniu zmień kierunek płynięcia wody w lewo i i za nią do następnego skrzyżowania. Tu zmień kierunek tak, aby woda płynęła w prawo. Także skręć w prawo, a po dojściu do skrzyżowania idź w lewo aż dojdziesz do następnej wajchy. Otworzy się most, więc idź dalej aż do windy. Tu skręć w prawo i idź dalej aż dojdziesz do końca pomostu, gdzie kończy się rura. Przełącz kolejną wajchę, a rura uzyska połączenie z drugim brzegiem. Wróć teraz przed dom na skałach. Na drugim skrzyżowaniu od niego przekręć powtórnie przełącznik w drugą stronę, idź dalej do następnego skrzyżowania, zmień go na prawą stronę. Podążając za strumieniem, na następnym skrzyżowaniu zmień kierunek wody na lewą stronę i wróć do windy znajdującej się za wysuwanym mostkiem. Wjedź nią na górę i za pomocą księgi teleportuj się z powrotem do biblioteki i umieść stronicę we właściwej książce.

Podejdź do mapy i ustaw czerwoną linię na doki. Teraz wjedź na górę windą i podejdź do tabliczki z podpowiedzią (rys. 12). Z zapisanymi datami (bo chyba tego nie spamiętasz?) idź do planetarium (obok biblioteki) i wejdź do środka. Zgaś światło i wygodnie usiądź w fotelu. Ustaw odpowiednio daty (rys. 13, 14, 15) i porównaj otrzymane konstelacje do symboli, które znajdziesz w bibliotece (książka z listkami rośliny). Powinny Ci wyjść: wąż, liść i pająk (kolejność dowolna). Teraz wyjdź na zewnątrz biblioteki i także w dowolnej kolejności powciskaj te trzy przyciski (na stojących pojedynczo stojakach. Powinieneś usłyszeć chlupot wody. Idź do doków, a okaże się, że zatopiony statek wynurzył się z wody. Wejdź na pokład i przez drzwi do kajuty. A stamtąd, za pomocą księgi prosto do...

STONESHIP AGE

Znajdujesz się na pokładzie statku wbitego w skały. Po lewej stronie znajduje się dziwny, metalowy „parasol", po prawej latarnia morska, a na wprost wejście do podziemi. Idź najpierw do parasola i naciśnij prawy przycisk. Powinieneś otrzymać dostęp do latarni morskiej. Idź tam i wejdź do środka. Zejdź po okrągłych schodach na dół i podejdź do wielkiej skrzyni. Otwórz mały kurek, po lewej stronie, przy podłodze i zakręć go, gdy wyleci z niego cały płyn. Wróć na górę i idź do „parasola". Wciśnij środkowy przycisk i wróć do latarni morskiej. Skrzynia wypłynęła, więc możesz użyć klucza na łańcuchu leżącego na podłodze. Otworzy on skrzynię i pozwoli Ci wziąć kolejny klucz, którym otworzysz kłódkę nad sobą (po drabinie). Wejdź na górę i podejdź do elektrody i baterii. Pokręć korbą tyle razy, aby baterie były całkowicie naładowane (rys. 16). Teraz możesz zejść do podziemi. Najpierw dokładnie przeszukaj pokoje po obu stronach statku (na samym dole podziemi), a znajdziesz dwie kartki (niebieską lub czerwoną). Na razie nie bierz żadnej, ale zapamiętaj, gdzie są. Wyjdź na zewnątrz i wejdź po spiralnych schodach na samą górę budowli. Popatrz przez lunetę i obracaj się dookoła aż do momentu, gdy zobaczysz kopułę dachu z migającą lampką (taka, jaka była narysowana w książce, w bibliotece). Zapamiętaj współrzędne tej lampki (135) i zejdź powtórnie do podziemi. Nie schodząc na sam dół, powinieneś ujrzeć na ścianie czerwony emblemat. Wciśnij go, a otworzy się przejście. Idź wąskim korytarzem, aż dojdziesz do wielkiego kompasu. Teraz musisz wcisnąć odpowiednią lampkę, (znajdującą się o 135 stopni od północy), aby nie zawył alarm (rys. 17). Jeśli światło nie zgasło, a lampki na kole lekko mrugnęły, wtedy możesz spokojnie iść po odpowiednią stronicę z książki, bo zaraz się zbieramy z wyspy. Zanim jednak udasz się do wyjścia, upewnij się, że w pokoju Achenara (z niebieską kartką) przeczytałeś drugą część przerwanej wiadomości (rys. 18), którą znajdziesz w przedostatniej szufladzie niebieskiej komody. Teraz z zebraną stronicą udaj się do „parasola" i wciśnij lewy przycisk, po czym udaj się do statku, z którego przyszedłeś. Zejdź na sam dół statku, podejdź do stołu i kliknij na niego – pojawi się księga, dzięki której wrócisz do biblioteki.

ZAKOŃCZENIE

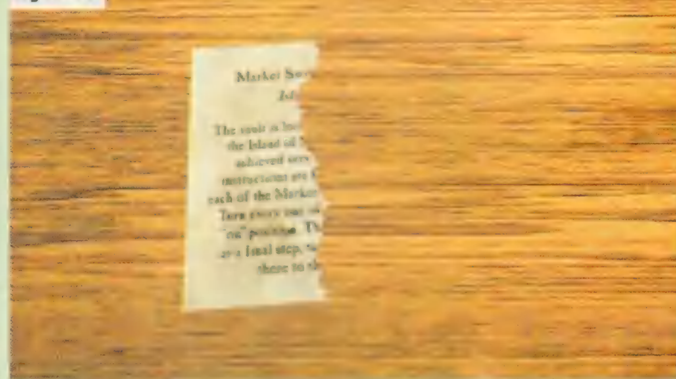
Umieść ostatnią stronicę w odpowiedniej książce i wysłuchaj dokładnie wiadomości jednego z braci. Powie Ci on, że masz obejrzeć jedną z książek z szafki na stronie 158, gdzie znajdziesz odpowiedni diagram. Zapisz go sobie i podejdź do kominka. Wejdź do środka, wciśnij czerwony przycisk i wstukaj na srebrnym blacie podany wcześniej układ (rys. 19). Wciśnij ponownie czerwony przycisk i jeśli wpisałeś poprawnie, to winda się obróci i zobaczysz zieloną księgę i dwie kartki pod spodem. Wejdź do księgi i kliknij na obrazek. Okaże się, że Atrus żyje i Ty możesz go uratować. Nie wolno Ci jednak dać żadnej z kartek leżących na dole do poprzednich ksiąg (gdyż skończysz grę uwięziony w księdze bez wyjścia). Musisz za to dostarczyć Atrusowi ostatnią stronicę księgi Dunny. Gdzie ją znaleźć – przeczytaj wiadomość z rozerwanych kartek. Musisz powciskać wszystkie osiem przycisków na wyspie (wajcha w górze) i podejść jeszcze raz do przycisku w dokach i opuścić wajchę w dół. Otworzy się się drewniana klapka pod spodem (rys. 20) i będziesz mógł zabrać ostatnią, białą kartę do Atrusa. Wejdź więc do Dunny i wręcz kartkę Atrusowi siedzącemu przy biurku – właśnie skończyłeś Mysta. Możesz teraz sobie pospacerować po dowolnych planszach i dowolnych książkach – dobrej zabawy.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Rys. 17



Rys. 18



Rys. 19



Rys. 20



HAGAR THE HORRIBLE
Kody:
1. FEAFGN
2. JVSAMK
3. ASGAPQ
4. UQFXPY
5. FSXRIC
6. DZAETG
8. WFYILD

HARE RAISING HAVOC
Jeśli naciśniesz jednocześnie [LAlt], [Ctrl], [Shift] i [F5], to automatycznie ukończysz dany poziom.

HELTER SKELTER
Aby otrzymać 99 żyć dla obu graczy postępuj zgodnie z tą instrukcją.
1. Włącz grę na dwóch graczy i graj dotąd, aż pierwszy gracz zbierze dodatkowe życie. Teraz obaj gracze muszą stracić wszystkie swoje życia. Po tym, gracz drugi powróci do gry z 99 życiami, a gdy straci jedno 99 żyć otrzyma pierwszy gracz.

Oto kody do leveli:
11. SPIN
21. FLIP
31. BALL
41. GOAL
51. LEFT
61. TWIN
71. PLAY

HISTORY LINE 1914-1918
Kody:

1 Gracz, Niemcy
1. PULSE
2. CIVIL
3. MOUSE
4. VENOM
5. NOISE
6. RIGHT
7. ORKAN
8. FRONT
9. RATIO
10. PARTS
11. PLANE
12. FLAME
13. GOTHA
14. BALON
15. PAUSE
16. ELITE
17. INFRA
18. HILLS
19. COBRA
20. ATLAS
21. AMPER
22. RHEIN
23. CANDL
24. STERN

1 Gracz, Alianci
1. BATLE
2. GOOSE
3. SPORT
4. BIMBO
5. TEMPO
6. BARON
7. BUMMM
8. LEVEL
9. TOXIN
10. PRINC
11. CLEAN
12. XENON
13. SIGNS
14. HOUSE
15. SIGMA
16. SEVEN
17. ZOMBI
18. MOVES
19. BLADE
20. ZORRO
21. STONE
22. MOSEL
23. ORDER
24. SODOM

2 Graczy
1. TRACK
2. HUSAR
3. BEAST
4. PLATE
5. LIGHT
6. SCROL
7. VIRUS
8. BISON
9. DRUCK
10. TROLL
11. UBOOT
12. DROID
13. GRAND
14. ROYAL
15. WATER
16. SKILL
17. SKULL
18. AUDIO
19. SPELL
20. CAMEL
21. FLAGS
22. STORY
23. SCOUT
24. GREEN

JAMES POND UNDERWATER AGENT
Na ekranie tytułowym wpisz JUNKYARD lub JUNKMAN. Podczas gry aktywne stają się następujące klawisze:
[RETURN] – włącza/wyłącza cheat mode
[D] – wyłącza (otwiera) wszystkie zamki
[Z] – Level 3
[X] – Level 4
[C] – Level 5
[V] – Level 6
[B] – Level 7
[N] – Level 8
[M] – Level 9
[F7] – zwiększa wielkość obrazu i szybkość gry
[F10] – powoduje miganie ramki ekranu

JUDGE DREDD
Zaloguj się w komputerze jako DREDD po czym wpisz BRUCKEN PLAYING HEROQUEST lub BRUCKEN PLAYING HERO QUEST i potwierdź klawiszem [Return]. Po wyjściu i uruchomieniu gry klawiszem [Help] przeskakujesz kolejne poziomy.

JUNGLE STRIKE
Kody do wersji ECS:
2. RXMCK3RVMCZ
3. 9VMZBW74PFB
4. XNGDXN4MZ34
5. VHKRWPCJR79
6. W74JV6PC3WY
7. TN6Z3L6MHFB
8. 7LJYk39XV49
9. N4J3RWNL4GG
10. L6DMYRVWT67

Kody do wersji AGA:
2. R9XVWT74JKR
3. 9XVWT7NSGFJ
4. XVWT7NL6CDY
5. VWNL4S6HDBT
6. WTL4S6MPYRN
7. T74S6MHPGFF
8. 7NS6MHPGCDY
9. NL6MHPGCZY3
10. L4MHPGCZJKR

Kody do wersji CD:
2. RX6MJFYBLML
3. 9SPY9XV76GC
4. XNLGKXWNMZY
5. VWNL4S6HDBT
6. W7N4MJY3T6T
7. TNPF9XT7NHM
8. 7NS6MHPGCDY
9. N4JRTPZJFRH
10. L6HGZXT7NH4

KID CHAOS
Zamiast hasła wpisz jeden z następujących kodów:
ARCADEGAMES – menu podgierek
HARDASNAILS – Cheat menu
BMNEPGHITJJ – sprawdź sam :)
Kody do leveli:
2. LFEGOKOKQCK
3. MDORQAPKHOL
4. NRLQTAGASIM
5. OPTSQARBLOD

KID GLOVES
Spauzuj grę klawiszem [F1] i wpisz RHIANNON. Teraz w czasie gry działają następujące klawisze:
[F6] – przenosi do sklepu
[F7] – przenosi do następnego levelu
[F8] – wszystkie 9 kluczy, wszystkie zaklęcia i 10 000 USD
[F9] – włącza/wyłącza nietykalność

KIRO'S QUEST
Wpisz poniższe hasła w miejsce swojego imienia w tablicy wyników:
KIRO – rozpoczynasz grę z dodatkowym życiem
MORE – daje na starcie dodatkowy super-strzał
FLIP – przewraca planszę do góry nogami
FUCK, WANK, SHIT, COCK, CUNT, CRAP lub ARSE – popróbuj sam :)
Kody do poszczególnych poziomów:
5. JJIK
9. TRQD
13. YAFS
17. RTMI
21. DIXG
25. DWLD
29. EBQQ
33. MAIS
37. JHHN

KWIX
Hasła do wszystkich leveli:
2. ART
3. FUN
4. CASCADE
5. SUPRME
6. MONARCH
7. RESOLUTION
8. BAD
9. COLOR
10. FANTASTIC
11. DIP
12. LOOP
13. DESTINATION
14. SWITCH
15. FINAL
16. KING
17. CLICK
18. COREL
19. MONO
20. DEVIL
21. LIGHT
22. DISK
23. BUMP
24. SEVEN
25. RADIO
26. FOCUS
27. LIBRARY
28. SCHOOL
29. CARWASH
30. CALIGRAPH
31. NUT
32. DIAL
33. VOICE
34. FAXID
35. POWER
36. BREAK
37. OPERATOR
38. DESTROY
39. HIFI
40. GLAS
41. EGG
42. PRINTER
43. DARKNESS
44. SHOP
45. MESSAGE
46. FREE
47. BOX
48. FRANTIC
49. MORTE
50. VAMPIRE

LAST NINJA 3
Grając postaraj się uzyskać wpis na liście najlepszych wyników. Wtedy zamiast swojego prawdziwego imienia wpisz hasło ILLBEBACK i rozpocznij nową grę. Wtedy podczas gry masz nieskończoność żyć, a klawiszami [F1]-[F6] możesz wybierać poziomy. Oprócz tego masz normalne kody do poszczególnych etapów:
1. SUSS
2. IMED
3. URTI
4. BASD
5. NOUS
6. RERO lub REOO

LIGHT CORRIDOR
Kody do leveli:
1. 0000
2. 5400
3. 0101
4. 3901
5. 2602
6. 9902
7. 4303
8. 9003
9. 6904
10. 3305
11. 9305
12. 3406
13. 0407
14. 6407
15. 2008
16. 7408
17. 4709
18. 3810
19. 0511
20. 6811
21. 3212
22. 0213
23. 8213
24. 5014
25. 1015
26. 8215
27. 5116
28. 5116
29. 7017
30. 5518
31. 2819
32. 9919
33. 7320
34. 2521
35. 0622
36. 3722
37. 1223
38. 4523
39. 4124
40. 1825
41. 1926
42. 9726
43. 5927
44. 0528
45. 7328
46. 3929
47. 3030
48. 0531
49. 8431
50. 9932

LOLLYPOP
W miejscu hasła wpisz BIBBIB, a uzyskasz dostęp do specjalnej gry. Podczas gry wpisz BRAINB i naciśnij [Return], a pojawi się napis BRAIN BUG KEYCODES ENABLED. Od tej pory podczas zabawy działają dodatkowe klawisze:
[F2] – włącza/wyłącza nieśmiertelność
[1]-[8] – przeskakiwanie po wybranych levelach
[9] – przeskoczenie od razu na koniec gry
[1]-[9] (klawiatura numeryczna) – przeskakiwanie do ukrytych pomieszczeń
[TAB] – przeskoczenie do następnego poziomu.

Podczas gry wpisz MAMA i wciśnij [Return], a pojawi się napis: CHEAT KEYCODES ENABLED. Teraz działają wszystkie powyższe klawisze oraz dodatkowo możesz wpisać hasła:
LIVES – 9 żyć
DIE – natychmiastowa śmierć
SETCHK – ustawianie punktów restartowych
SMART – pięć fajnych filmików
ITEMS – dostajesz wszystkie przedmioty
LEVEL – zakończenie poziomu
GAME – skok do zakończenia gry
EMONST – skok do najbliższego bossa
CREDIT – tzw. lista płac
VERS – pokazuje numer wersji gry
DEBUG – pokazuje informacje o błędach
LEVRON – odblokowuje wszystkie levele

Listy

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Nareszcie skończył się spór o to, czy coverpłytki wydawane z pismami to także prasa (czyli 0% VAT). Ktoś-Bardzo-Mądry-I-Na-Wysokim-Stanowisku orzekł, że jednak tak. Wspominam o tym dlatego, że w związku z tą decyzją wreszcie wprowadzamy ACS z CD do Ruchu. Edycja ACS z coverem ma minimalnie zmienioną okładkę (inna cena, inny numer ISSN oraz wizerunek krążka w górnym rogu) i powinna być dostępna wszędzie tam, gdzie jest dostępny ACS bez CD. Możecie zacząć molestować panie w kioskach. Oczywiście Empiki, giełdy i prywatni kolporterzy (gdzie zaopatrywaliście się do tej pory) nadal będą sprzedawać ACS CD. Nadal także edycję z krążkiem (lub bez) można zamówić bezpośrednio u nas (przekazem pocztowym; patrz str. 49).

• Zarówno mi, jak i Hiresowi, zmieniły się adresy email. Są w stopce.

• Postanowiłem zrezygnować z ocen w tabelach do gier opisywanych w ramach RETRO. Hired Guns i Fields Of Glory obecne w poprzednim numerze zasługują na swoje dziewiątki mimo przestarzałej już oprawy graficznej. Tym bardziej, że pod względem merytorycznym są lepsze niż obecne produkcje. Jednakże rubryka RETRO rządzi się trochę innymi prawami i oceny umieszczanych tam gier trudno przyrównywać do ocen nowych produkcji.

• Dział JABCOK wywołał żywe reakcje – od skrajnie niezadowolonych po wyrazy uwielbienia. Na razie tylko kiwam głową i uważnie słucham – o dalszym istnieniu (bądź nie) tego działu zadecydują wyniki ankiety.

WASZYM ZDANIEM...

Tym razem polemika z moim Słowem Wstępnym z ACS 3/98. Oto ona:

Postanowiłem odpowiedzieć na to z pozycji człowieka, który do swojej Amigi (o ironio w obudowie Micronika) używa pecetowej klawiatury, ma również zainstalowane Start Menu oraz windowsowy ShutDown. Mówi pan, po co kupować pecetową klawiaturę, skoro można kupić obudowę na starą, amigową. Otóż zwykle gdy nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze. Micronik za swoją tylko obudowę żąda 60 złotych!!! To jakieś totalne nieporozumienie, przecież sprzedają mi tylko kawałek plastiku i kabelek, bo interface wchodzi w skład obudowy Infinitiv, a klawisze mam z Amigi. Dla porównania normalna klawiatura Windows kosztuje 15 zł mniej, a klawisze „ergo" można już kupić poniżej 100 zł, a nie muszę pana przekonywać o komforcie posługiwania się taką klawiaturą. Hm, a więc o to chodzi? O te 15 zł? Tego nie wziąłem pod uwagę. Nie jestem amigowym faszystą, ale jakoś przywiązałem się do amigowej klawiatury i nie wzdycham do superergonomicznej. Przypominam tylko, że to moja prywatna opinia, a nie „obowiązująca wytyczna". Może kiedyś kupię pecetową klawiaturę i zakrzyknę „Mój Boże! Jak mogłem tyle lat używać amigowych klawiszy!!", ale na razie się na to nie zanosi – redakcyjna Amiga w obudowie Micronika ma pecetową klawiaturę, poza tym jestem zmuszony do obsługi redakcyjnych pecetów i klawiatury do nich (jak i ta „amigowa") nie przypadły mi do gustu. Poza tym sprawa klawiatury wymieniona była w „sprawach jeszcze do przyjęcia", w pierwszym akapicie Słowa Wstępnego.

Jeszcze jedno: nie zawsze kwestia ekonomiczna jest najważniejsza. Gdyby patrzeć na świat przez kalkulator, mogłoby się nagle okazać, że A1200 ze slotami ZORRO II, twardym dyskiem, czytnikiem CD, 16 MB FAST RAM, kartą Blizzard PPC, kartą graficzną i muzyczną jest droższa od dobrego peceta. Ślisko, prawda? BTW: oprócz kabla i plastiku micronikowa obudowa na klawisze zawiera jeszcze jeden interfejs, przerabiający sygnały z amigowej klawiatury na pecetowy standard, który jest zrozumiały dla interfejsu w obudowie tower, hehehe...

Punkt drugi to osławione menu Start. Pisze pan, że ToolManager i pull down menu są wygodniejsze. Być może. Ja używam wszystkiego, przy czym menu Start bardzo ułatwia mi pracę z grafiką, gdzie np. ADPro to w sumie 4 czy 5 programów, a robienie dla każdego z nich ikony mija się z celem. Używałem pulldown menu, ale przestało mi starczać ekranu (cierpię na 640x256) na wszystkie te podmenu. No ale to mój komputer, a przy burżujskich konfigach w 800x600 CV3D Tool Manager nawet na 20 czy 40 programów nie przeszkadza. ... I właśnie dlatego ja używam Wangipada, który wyświetla tylko nazwy programów, bez ikon. Pracuję bowiem w Hires Lace (a właściwie w DBLPAL: Hires No Flicker, z punktu widzenia rozdzielczości nie ma różnicy) z overscanem (AGA). Jeśli zaś chodzi o programy do tworzenia pulldown menus, to przecież są takie (np. obecny na Aminecie ToolBar), które pozwalają na tworzenie dowolnych podmenu – po kliknięciu na menu otrzymujemy kategorie tematyczne, po najechaniu na które otrzymujemy podmenu z listą danych akcesoriów itd. Menu jest jedno, tak jak w W95 i nie ma kłopotów z brakiem miejsca.

Bez nieocenionego ShutDown byłoby już dawno po moim komputerze. Mam bowiem młodsze rodzeństwo, któremu jestem zmuszony udostępniać Amisię. Gdy pociecha po raz trzeci wyłączyła mi komputer, w czasie gdy ten właśnie nagrywał save'a i poszła walidacja, powiedziałem dość. A nauczenie braciszka, by wciskał ładnie skonfigurowany przycisk to była chwila. No tak, dziecko przy komputerze to zapałki bez kontroli... Czy jakoś tak. I tym razem przyznam Ci rację, że kolejna ściąga z W95 bardzo się przydaje. Zaraz potem podam Ci nazwę „bardziej naszego" programu SlowReset, który „przejmuje" reset Amigi z klawiatury i czeka na zakończenie aktywności wszystkich dysków, zanim przeprowadzi reset. Trzeba tylko nauczyć dziecko, by zamiast wciskać przycisk ShutDown czy przycisk sieciowy komputera, wykonało najzwyklejszy reset komputera.

Nie można więc zarzucać nam pecetowienia bez wysłuchania argumentów drugiej strony. Szczególnie, że bierzemy z pecetów to co najlepsze, aby załatać luki w obecnym systemie. Wysłuchałem i dałem do posłuchania innym Czytelnikom :). I nadal będę obstawał przy swoim. Nie jestem komputerowym rasistą i nie twierdzę, że wszystko, co pecetowe, jest fuj. Drażni mnie tylko taka sytuacja: wprowadza się nową pecetową nakładkę na system i „specе" zachwycają się nad rzeczami, które dla nas są codziennością od 10 lat. I trudno, pies ich... eeee... trącał (ale wybrnąłem!). A potem amigowcy biorą elementy tego systemu i robią to samo – pieją w zachwycie nad rzeczami, które można było (w trochę inny sposób) zrobić już od lat! „Teraz mogę odpalać programy z wygodnego menu, bez grzebania po dysku". Fajnie, tylko pierwszy program do tworzenia własnych amigowych menu ukazał się tak dawno, że najstarsi górale tego nie pamiętają. Skoro więc wszyscy z taką ochotą używają implementacji z W95, gdy tuż obok leżą programy robiące to samo, tylko o innym wyglądzie, zacząłem podejrzewać Was o... modę na W95! I dlatego wsadziłem kij w mrowisko pisząc Słowo Wstępne do ACS 3/98. Z mrowiska wyszła tylko jedna mrówka, podała rzeczowe argumenty i zasugerowała, żebym się odczepił :)). Dzięki i za to.

Na koniec tej sprawy dygresja: nie jestem wszystkowiedzącą wyrocznią ani dyktatorem, któremu trzeba się bezwzględnie podporządkować. Mam własne zdanie i wcale nie trzeba się z nim zgadzać. Słowo w ACS 3/98 miało skłonić Was do zastanowienia się nad tym i/lub do polemiki. Nie była to ustawa „zakaz używania implementacji z W95". Little Horror podesłał mi zrzut swojego Workbencha z przyciskiem CLICK w lewym dolnym rogu i komentarzem, że zgodnie z wytycznymi zmienił nazwę START na CLICK. Oczywiście to żart, ale pomyślałem – może ktoś rzeczywiście potraktował to jako dyrektywę. Drodzy Czytelnicy, myślcie samodzielnie! Wyciągajcie wnioski, polemizujcie, ja jestem „za cienki w uszach" na pretendowanie do pozycji amigowego guru.

Inny list, na pokrewny temat:

Więcej propagandy, wstępniaki „od redakcji" powinny być dłuższe lub należałoby wprowadzić nowy dział. Wielu z nas amigowców stoi na rozdrożu: Amiga czy PC? Sam to przeżywałem przed dwoma miesiącami, kiedy sprzedałem moją poczciwą A600 i stanąłem przed dylematem. Wtedy przeczytałem znakomity, powtarzam, znakomity wstępniak p. Rafała Belke w ACS 1/98. Dzięki niemu przebudziłem się z pecetowego letargu. Dzisiaj zbieram szczęki kolegów z PC, gdy zobaczą moją nie rozbudowaną (jeszcze) A1200T. Chłopie, przerażasz mnie. Jeszcze trochę takich listów i poczuję się jak Hołdys, gdy odchodził z Perfectu. Nie będę pisał jeszcze raz tego, co napisałem wyżej. Jeśli chodzi o propagandę, to niezbyt mile mi się to kojarzy. W swoich tekstach zawsze starałem się nie przekręcać prawdy i nie naginać faktów do swoich potrzeb. Nie przemilczaliśmy także niepomyślnych dla Amigi wiadomości – kiedy było kiepsko, nazywaliśmy sprawę po imieniu, o co zresztą miał do nas pretensje pan Marek Pampuch (pozdrawiam). Cechuje mnie cyniczny realizm (który niektórzy nazwą pesymizmem), a więc nie zgodzę się na totalną propagandę sukcesu w ACS. Myślę, że sto razy lepiej od tekstów z cyklu „Dlaczego Amiga Is The Best" przemawiają fakty i zawartość naszego pisma: newsy, opisy oprogramowania i sprzętu oraz to, że ciągle mamy o czym pisać. Ba, w części użytkowej jest potworny tłok! Z grami jest gorzej (mam nadzieję że chwilowo, ponieważ w tym okresie roku wychodzi najmniej gier na wszystkie platformy). Dlatego mam cichą nadzieję, że wyniki ankiety pozwolą choć trochę zmienić proporcje gry/użytki (na rzecz tych ostatnich). Dalsza część listu:

Po co aż dwie strony reklam pism wydawnictwa CGS? Sam zadaję sobie to pytanie. Po prostu taki jest przykaz Wydawcy. Teraz jeszcze doszła reklama wykupiona przez Sony. Cóż, zalecam spokój i miłą satysfakcję, że Sony dofinansowuje Amigę :). Przetrwaliśmy reklamy Jaguara, przetrwaliśmy Saturna, przetrwamy i PlayStation :)). Żeby nikt nie oskarżył mnie o hipokryzję dodam, że mam w domu PlayStation (oprócz Amigi) i układ „Ami do użytków i pracy, PSX do gier" uważam za świetny (przynajmniej dopóki na Amigę nie zaczną wychodzić gry wymagające kart graficznych i PPC). Ale gdybym miał wybierać, wybrałbym oczywiście Amigę.

Rafał Belke

Rush Hours '98

Po koszalińskim Astrosynie w listopadzie na polskiej scenie przez długie miesiące praktycznie nic się nie działo. Wraz z przyjściem wiosny, nadszedł też termin drugiej edycji Godzin Szczytu.

Tak jak zdarzyło się w przypadku Astrosynu także i termin tego party został zmieniony (z 18-19 kwietnia na 25-26), jednak na szczęście prawie wszyscy zostali na czas poinformowani (mimo to podobno kilka osób przyjechało na party place tydzień wcześniej).

Przybyliśmy do Częstochowy. Już niedaleko, wydawałoby się... Cóż, dla niektórych z nas droga na party place zajęła... 4 godziny. Tak, niestety nie wszystkich udało się organizatorom za czasu poinformować o zmianie położenia party place (taka drobnostka, prawda?) i niektórzy stracili kupę czasu na dojechanie do hali na Rejtana 17 (pierwotne party place). Jako osoba bezpośrednio poszkodowana ;) chciałbym tylko podziękować temu, kto wywiesił plan dojścia na party na drzwiach dworca głównego. Thx! Najlepiej jednak z dojazdem do Częstochowy poradziła sobie jednak ekipa z Warszawy – przegapiając docelową stację :).

Tuż po dotarciu na party place, po oddaniu części zbędnego balastu w postaci 30 zł oraz wpisaniu się do komputera (i to nie byle jakiego, jak to bywało wcześniej!), mogliśmy wzbogaceni o votki i identyfikatory, bez problemu wejść do środka.

Samo party place, to chyba już stająca się standardem, hala sportowa. Muszę wspomnieć o czymś co już bardzo, ale to bardzo (i nie tylko mi) się nie spodobało. Otóż warunki sanitarne (jak to zabrzmiało;) na party były gorzej niż tragiczne (i to już przed oficjalnym otwarciem party) – co wg. mnie woła o pomstę i nie będę się tu wdawał w dyskusję, dlaczego... Bigscreen na tegorocznym RH w sumie był nawet niezły (chociaż bywały lepsze) – dość duży i z wyraźnym obrazem, tak że oglądane produkcje raczej wyglądały tak jak powinny.

Przydałoby się teraz wspomnieć co nieco o tym co działo się na party do czasu rozpoczęcia pierwszego competition. Otóż, ze strony organizatorów zostało zaproponowane bodajże (o ile mnie pamięć nie myli) jedno crazy-compo i na tym koniec (może było coś jeszcze, ale i tak niewiele)... Szkoda, że tradycja organizowania crazy compotów powoli zamiera. Nic to i tak najprzyjemniej było spotkać tych wszystkich ludzi, których normalnie znamy z listów czy z sieci. Muszę się tu przyczepić do organizatorów za coś, czego oni bezpośrednio nie robili. Ochrona wynajęta przez organizatorów party była chyba trochę zbyt restrykcyjna. Sprawdzanie mnie (i nie tylko mnie oczywiście!) po kilka razy przy wchodzeniu na party place (a chodziłem z małym plecaczkiem na ramieniu) czy aby nie wnoszę jakiegoś niedozwolonego stuffu (tu: alkoholu) to chyba przesada... Nie, nie uważam, żeby party było imprezą skierowaną do tych, którzy przyjeżdżają tu TYLKO wypić i przespać całe party we własnych fraktalach, jednak to, że na party nie można było wypić kulturalnie piwa to chyba lekkie przegięcie, prawda? Całe szczęście, że była naprawdę ładna pogoda i można było wyjść na słoneczko. Dodatkowo na party ochrona wynosiła ludzi śpiących. Tak – śpiących, nie pijanych. Aż strach było znużyć oczy i spuścić głowy, gdyż zaraz mogli podejść dwaj mili panowie i wynieść Cię poza party place. I na nic nie zdadzą się Twoje protesty, że przecież jesteś trzeźwy i chciałeś się tylko zdrzemnąć – selekcję przy drzwiach głównych musiałeś przejść jeszcze raz :) (przypadek autentyczny!). Eeehhh... dobrze, że w końcu przyszedł czas kompotów i mogliśmy w spokoju obejrzeć produkcje, wypić piwo i niektórzy z nas się przespać, bo ochrona nic nie mogła zobaczyć (i co stało się coś???). No właśnie – kompoty.

Najpierw odbyło się music compo 4 kanałowe. Hmm... z tego co pamiętam, to dominowały wiadome style. W sumie fajne, wykręcające, niektóre czadowe, ale nic nowego – i to może denerwować. Niby trudno coś nowego wymyślić, a jednak... Następnym compo było multichannel music compo. No i tu widać było już poprawę i to za sprawą amigowych muzyków. Wygrał moduł Passion X-Ceeda/Endzeit^ApX. Trudno wypowiadać mi się na temat modułu mojego dobrego kumpla, powiem więc tylko jedno – jest odważną (i udaną!) próbą przełamania stereotypu, że party musi wygrać moduł techno.

Następnymi kompotami były grafika i trace. Wielkie sorry dla wszystkich zwolenników tychże, jednak IMHO to co zobaczyłem (co udało mi się dostrzec z mojego punktu widzenia :) nie wprawiało wcale w zachwyt. Chciałbym tu jedynie wyróżnić Traitora, który po sukcesie na Astrosyn nie spoczął na laurach i wygrał następne party (1. i 2. miejsce!) – tak trzymaj, stary!

Na temat grafik z compo 2D coraz trudniej jest mi się wypowiadać. Na sieci krążą już pary obrazków, z których jeden jest oryginałem (zazwyczaj skanem), a drugi odpowiednio przerobionym za pomocą jakiegoś PhotoShopa (czy ArtEffecta ;). Bardzo dobry, wydawałoby się, grafik – Fame – też się nie popisał, wątpliwości (i to spore) można też mieć do obrazka, który zajął pierwsze miejsce... Ehh.. gdzie te czasy, kiedy ludzie oskarżali się o PRZERYSOWYWANIE prac. Teraz bez skrępowania wystawiane są odpowiednio przeretuszowane skany – paranoja.

Po compach graficznych (o ile mnie pamięć nie myli) odbyło się 256 bajtów intro compo. Chyba nie muszę wspominać, że wsadzenie czegokolwiek do 256-ciu bajtów to nie lada wyczyn. 256 bajtów intro compo to chyba precedens na polskich parties – pokazało jednak, że jest to pomysł sensowny i wart pociągnięcia. Wygrał nasz specjalista od najmniejszych produkcji – Aln!/Apx. No cóż, może jakaś większa produkcja Aln!, hmm? Ale wracając do 256B compo, drugie miejsce zajęło intro Wfms, trzecie interko prawie nikomu nieznanego do tej pory ITB/Ind. IMHO kolejność na miejscach 2. i 3. powinna być odwrotna.

Następnym compo było 4KB intro. Zaprezentowano 7 inter. Pierwsze miejsce zajęło interko PhaseTruce (code: Ace^Kaiser), drugie i trzecie zajęła grupa Mawi (1 interko na grupę ;).

W 64KB intro compo zdecydowanie wybiły się dwie produkcje – Korn/Amnesty i BornAgain/VenusArt. Szczerze powiem, że cieszę się z pierwszego miejsca grupy Amnesty, bo na nie zasłużyła, i w ogóle fajnie, że grupa ta nadal coś robi. Drugie miejsce, to powrót na scenę Noego i jego intro, złożone w całość przez B. J. Sebo. To jednak nie wszystko co B. J. przywiózł na party. Był też EverythingDies oraz GhostInTheMachine dla procesorów... PowerPC!!!. Nie zostały jednak zaprezentowane, BJSebo wspominał jednak, że wersje dla CyberGFX i PPC działają, problemy są tylko z wersjami dla kości AGA. No, no... Zapowiada się nieźle na następnym party i miejmy nadzieję, że koderom VenusArt uda się wszystko dopracować tak, aby pierwsze prawdziwe demo dla procesorów PPC nareszcie ujrzało światło dzienne...

W Amiga Demo compo wystawione zostało jedno prawdziwe demo, a zakodował je nie kto inny, jak Zig/Floppy^Endzeit. Szkoda, że ani VenusArt, ani Anadune nie postarali się o jakąś produkcję. Oprócz dema Ziga w compo brały udział jeszcze dwie produkcje. VenusArt w kooperacji z Mawi wystawiło do tego compo demko (slideshow) z jednym efektem (ehh...) i zajęło drugie miejsce. Trzecie zajął niezmordowany Informer, który chyba wszystko kończy zawsze na party, swoim naprawdę niezłym pod względem koderskim, jednak widocznie nieskończonym DEMEM (hehe...).

Jeszcze jednym compo, o którym chciałbym wspomnieć było VHS demo compo. Chciałbym wspomnieć (i obalić kilka mitów) o demie, które wygrało i zajęło pierwsze miejsce. Zostało naprawdę GORĄCO przyjęte przez publikę. Demo to było produkcją stworzoną przez ludzi z Wrocławia. Jest to parodia Gwiezdnych Wojen, zrealizowana wręcz perfekcyjnie. Demo to powstało dwa lata temu i wbrew krążącym pogłoskom – nie zostało stworzone dla potrzeb komercyjnych, nie wykorzystywano najnowszych dostępnych technik wideo i nie dostarczono go na kasecie w systemie beta5, tylko w VHS. Demo wygrało, jednak... nie zostało nagrodzone. Tu muszę zgłosić protest – wiem ile ludzie pracujący nad tym demem stracili nad nim czasu, trzy miesiące ciężkiej pracy to dla amatorów naprawdę dużo – za swoją pracę nie dostali ŻADNEJ nagrody. Nawet nie zostali wyczytani przy rozdawaniu nagród. Ktoś zapytał „A co z VHS demo?" – organizator na to „A tak... wygrało StarWars." i... koniec. Ehh... Nie dość tego – kaseta z tym VHS demem gdzieś wsiąkła (nie dziwota – było świetne)...

Ogólnie nagrody na party były niskie (patrząc np. przez pryzmat Astrosyn były duuużo niższe). Przykładowo za 1st demo było 400 zł, na astrosynie prawie 2 razy więcej...

Podsumowując chciałbym powiedzieć, że party mimo wymienionych wyżej bugów mogę zakwalifikować do udanych. Spotkałem wielu znajomych, bawiłem się naprawdę świetnie. Organizatorzy trochę nawalili (ale tak jest zawsze, czas chyba przywyknąć). Może to tylko moje osobiste odczucie, ale wydaje mi się, że scena amigowa ma się coraz lepiej i kryzys sprzed roku, kiedy coraz więcej grup odchodziło w stronę innej wiadomej platformy, mija. Zaczynają pojawiać się nowi ludzie, nowe produkcje, starzy scenowcy wracają, kupując na dzień dobry PPC (hi Coroner). Mam nadzieję, że RushHours '99 będzie jeszcze lepsze pod względem organizacyjnym, atmosfera bowiem, może IMHO pozostać taka, jak w tym roku!

VENI, VIDI,...

MaQ of Endzeit
maq@opnt.optimus.wroc.pl

World of Amiga '98

W dniach 15-17 maja w Londynie odbyły się jedne z najważniejszych w całej historii Amigi targi. Podczas tej właśnie imprezy kierownictwo Amiga Incorporated (amerykański oddział firmy Gateway 2000 odpowiedzialny za Reasearch & Development) przedstawiło dalsze plany rozwoju naszego komputera. Plany tyle ambitne co szokujące wprowadziły niemałe zamieszanie wśród amigowej społeczności internetowej, a żywo śledzącej na kanałach ircowych przebieg całej imprezy. Zamieszane to podsycone zostało dodatkowo nieodpowiedzialnymi tekstami w czołowych internetowych serwisach newsowych.

Jeff Schindler (Amiga Inc.) korzystając z przygotowanej na PowerPoint'cię (sic!) prezentacji przedstawił kolejne fazy całego projektu zaaprobowanego (wraz ze wszystkimi założeniami finansowymi) przez Gateway 2000 już dwa tygodnie temu.

Pierwszym krokiem ku świetlanej przyszłości będzie stworzenie i prezentacja na tegorocznych targach w Kolonii systemu operacyjnego AmigaOS 4.0 kompatybilnego z linią procesorów... Intela x86 (!!). Uprzedzając wszelkie wątpliwości, które zaczną targać Waszymi duszami, informujemy, że wedle naszych (sprawdzonych) informacji będzie to tylko wersja przejściowa, przeznaczona dla developerów przygotowujących system AmigaOS 5.0, pod którego kontrolą pracować będzie superkomputer zaprezentowany w czwartym kwartale przyszłego roku. Z drugiej strony wiadomo już z całą pewnością, że zapowiadany AmigaOS 3.5 nie zostanie wypuszczony. Według Amiga Inc. w związku ze zbyt małym zakresem planowanych w tej wersji systemu zmian, jego przygotowanie zajęłoby zbyt wiele czasu i opóźniłoby finalizację obecnego nader ambitnego przedsięwzięcia.

AmigaOS 4.0 natomiast (zwany także Amiga Bridge), mimo że traktowany będzie jako developerska wersja przejściowa, ma być i tak sporą rewolucją. Przede wszystkim stworzony zostanie dla linii x86 Intela, ale będzie w 100 procentach kompatybilny z systemem 3.1 dzięki specjalnej części emulacyjnej. U podstaw projektu AmigaOS 4.0 ma leżeć niezależność od platformy sprzętowej oraz połączenie najlepszych cech współcześnie dostępnych systemów operacyjnych (Unix, BeOS) oraz pakietów programowania (Java). Korzystając ze sprawdzonych już w dotychczasowych wersjach amigowego systemu rozwiązań AmigaOS 4.0 wyposażony zostanie w znane nam struktury (Exec, biblioteki, BOOPSI itp.) i uzupełniony między innymi o mechanizmy obsługi grafiki 3D.

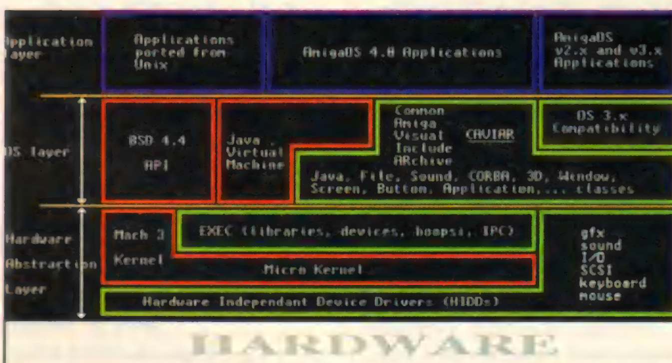
Według Petro Tyschtschenko Amiga International „podzieli się" prawami do nowego systemu (nie za darmo oczywiście) z zainteresowanymi firmami, tak by mogły udostępnić AmigaOS 4.0 skompilowany dla dowolnego procesora zwykłym użytkownikom. Mimo braku oficjalnych zapowiedzi daje to wreszcie szanse na ujrzenie amigowego systemu operacyjnego w wersji dla procesorów PowerPC. Nie potwierdza to jednocześnie obaw Phase5 i Haage&Partner – czołowych developerów dla technologii PowerUp – że w wyniku ogłoszenia AmigaOS 4.0 dla platformy Intela obecny rynek amigowy zostanie „zarżnięty". Steffen Haeuser, jeden z najbardziej aktywnych twórców portów istniejącego oprogramowania dla PowerPC, po odbyciu bardziej szczegółowych rozmów zapewnia, że AmigaOS 4.0 pojawi się także w wersji dla procesorów PowerPC.

Najbardziej interesujący jest jednakże system AmigaOS 5.0, który tworzony będzie jako następca przejściowego 4.0. Nowa Amiga, która wg. zapowiedzi ma być co najmniej pięciokrotnie bardziej wydajna od najszybszych obecnie systemów opartych na procesorach Intel Pentium II, NIE ZOSTANIE oparta na procesorach tej nielubianej przez większość amigowców firmy. Bazą do stworzenia działającego pod kontrolą systemu AmigaOS 5.0 komputera będzie superchip będący obecnie w przygotowaniu i którego premiera zapowiadana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku (Amiga Inc. dowiedziała się o jego istnieniu dzięki rozległym kontaktom firmy Gateway 2000). Kość ta ma łączyć w sobie większość (jeśli nie wszystkie) układów specjalizowanych nowej maszyny. Tajemnicza „kość" ma być zdolna do emulacji innych procesorów (w tym MC680x0 Motoroli i x86 Intela) nie będąc jednocześnie procesorem. Jako zestaw układów specjalizowanych wspomniany układ charakteryzować się będzie zadziwiającymi możliwościami graficznymi. Między innymi wspomina się o supermożliwościach w dziedzinie grafiki 3D (ponad 400 milionów teksturowanych pikseli na sekundę) oraz specjalny support dla MPEG (możliwość wyświetlania do czterech strumieni danych High Definition Television wraz z wprowadzaniem zniekształceń trójwymiarowych – nawijanie na kulę, nakładanie na sześcian itd.). Układ ten ma być dostępny za cenę poniżej 500 dolarów (!!). Fleccy Moss (Amiga Inc.) stwierdził, że do momentu, gdy zobaczył tenże układ w akcji, uważał że chip Voodoo II ma niezłe możliwości...

To właśnie za sprawą tego tajemniczego układu AmigaOS 4.0 musi zostać przygotowany dla procesorów x86. Przyczyną jest dostępność narzędzi developerskich tylko dla tej platformy, a przeportowanie odpowiedniego oprogramowania dla np. PowerPC zajęłoby zbyt dużo cennego czasu. Wszyscy potwierdzają zgodnie, że nowa Amiga działająca pod kontrolą systemu AmigaOS 5.0 NIE BĘDZIE działała na Intelu i BĘDZIE kompatybilna z dzisiejszym oprogramowaniem dla systemu 3.1.

Poza konferencją dotyczącą przyszłości naszej platformy działo się także wiele innych ciekawych rzeczy. Pokazywano Siamese System V4 będący Amigą na karcie PCI do pecetów zapewniającą pełną integrację obu komputerów, umożliwiając Amidze wykorzystanie z pecetowych kart i urządzeń, a kloniarzom dająca dostęp do wspaniałych kart Video Toaster i Flyer. Firma Haage&Parter prezentowała pierwsze demo swojego procesora tekstu Easy Writer mającego szanse stać się najbardziej zaawansowanych programem tego typu dla Amigi. Titan Computer kusił kompaktami z Elastic Dreams, a Phase5 demonstrowała długo oczekiwaną kartę CybervisionPPC – karta podłączana bezpośrednio do gniazda na kartach CyberstormPPC potrafiła pokazywać (korzystając oczywiście z procesora PowerPC) naraz trzy filmy MPEG, podczas gdy procesor obciążony był programem Benoit przeliczającym fraktale. Paul Nolan, autor nowej wersji programu PhotogenicsNG, przeprowadzał demonstrację swojego dzieła, co wzbudzało bardzo duże zainteresowanie podobnie jak prezentacje karty graficznej Pixel64 i rozszerzenia AteoBus (pisaliśmy już o tym w newsach).

Na zakończenie ciekawostka – grupa Annex przygotowała i wykonała utwór Back For The Future, będący hymnem Amigi. Jeśli nam się uda, to w przyszłym miesiącu postaramy się zamieścić zsamplowaną wersję tego utworu na naszym CoverCD. (TF)





Rush Hours Results

Oto wyniki competitions tegorocznego party Rush Hours (pełny raport znajdziesz stronę wcześniej):

Demo:
1. Napalm by Floppy
2. Visible World 100% by Mawi + Venus Art
3. Flea by Appendix
4. Twitch by Vegas

64K intro:
1. Korn by Amnesty
2. Born Again by Venus Art
3. Revolution 909 by Mawi

4K intro:
1. Together Remix by Phase Truce
2. S38ZB4 by Mawi
3. Thud Remix by Mawi

256B intro:
1. Midge by Aln!/Appendix + Mawi
2. Jesienny Deszcz by Ziober /WFMS
3. Break In Chaos by ITB

Grafika 2D:
1. Et by Caro/Nah-kolor + Phase Truce
2. Sinner by Madd/Mystic + Cruel
3. Mystic Influence by Mustafa /Mystic + Cruel + Floppy

Grafika 3D:
1. Nauka by Traitor/Nah-kolor
2. Kinder by Traitor/Nah-kolor
3.?? Commanche/Amnesty + Agony

Muzyka 4channel:
1. Sensuous Whisper by Marc/Phase Truce + Haujobb + Sector 7
2. Crimson Moon by Superfml /Appendix + PicSaintLoup
3. Slashing by X-Ceed/Endzeit + Appendix

Muzyka multichannel:
1. Passion by X-Ceed/Endzeit + Appendix
2. Aural luvs children by Falcon + KeyG
3. Wafloza by Bartes/Axis G Nine ^ Btp (MaQ)

Phase5 w natarciu

Pionier w technologii PowerPC dla Amigi do zaprezentowanej na targach w Londynie karty CybervisionPPC dołożyć może jeszcze dwie przyjemne niespodzianki. Pierwsza to produkcja kart CyberstormPPC 604e 233 MHz, które w chwili obecnej stały się najszybszymi kartami dla Amigi i sprzedawane są po cenie kart opartych na 604e 200 MHz (te z kolei poważnie staniały). Druga natomiast to zapowiedzi rozpoczęcia produkcji kart dla Amig 2000/3000/4000 opartych na procesorze MPC604e 300 MHz. (TF)

Miami 3.0

Dostępna jest już trzecia wersja wspaniałego pakietu sieciowego autorstwa Holgera Kruse. Dystrybucją zajęła się firma Ossowski's Schatztruhe (cena 79 DM). Jednocześnie miło nam poinformować, że autor pakietu uhonorowany został podczas targów World Of Amiga w Londynie nagrodą AAA (Amiga Achivement Awards) za swoje osiągnięcia w dziedzinie pracy dla amigowej społeczności. Holger Kruse pokonał tym samym innych pretendentów do narody: firmę Phase5 i Haage&Partner. (TF)

Opera Browser dla Amigi

Po trwającej kilka tygodni akcji mailowej twórcy projektu Opera zadecydowali, że powstanie amigowa wersja ich znakomitej przeglądarki internetowej. Amigowym portem zajmie się firma RamJam Consultats Ltd. znana ze swojego pakietu do downloadowania z sieci całych stron WWW (Tcpdl). Planowana premiera przeglądarki ma odbyć się przed końcem tego roku, a cena ma nie przekroczy ceny wersji pecetowej (czyli ok. 35 USD) (TF)

Nowe karty sieciowe

Firma Dimensions Computer dostarczać będzie karty Amiganet wykorzystując powstanie niszy rynkowej w tej dziedzinie (VillageTronic sprzedawać będzie karty Ariadne dopiero w czwartym kwartale tego roku). Karta ta jest w pełni zgodna ze standardem Ethernet i sprzedawana jest w dwóch wersjach (BNC oraz BNC + RJ45). Amiganet dla Amig 2000/3000/4000 (Zorro II) kosztować będzie 249 USD, a dla Amigi 1200 (PCMCIA) – 239 USD. (TF)

RC5-64 Challenge

Według opiekunów Team Amiga RC5 Effort zdecydowanie wzrosły nasze szanse na przesunięcie się w górę tabeli. Spowodowane to zostało rosnącym rozpowszechnieniem kart z procesorami PowerPC. W chwili obecnej w ramach amigowej drużyny działa prawie około 130 osób wyposażonych we wspomniane karty. Dlatego też namawiamy gorąco wszystkich polskich użytkowników „powernych" Amig do włączenia się do konkursu. A oto jak prezentują się obecne statystyki.

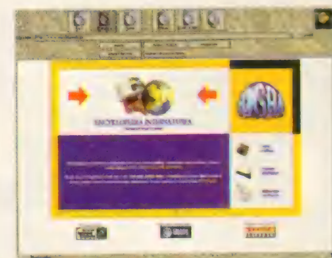
1. Team EvangeLista (Macs Rule! :-) – 45 420 145 bloków
2. Japan FreeBSD Users Group – 21 023 508 bloków
3. Japan Linux Users Group – 17 980 357 bloków
4. Team Warped (OS/2) – 15 027 129 bloków
5. LinuxNET RC5 – 10 373 288 bloków
6. Team Win32 (Windows) – 9 365 539 bloków
7. The Amiga RC5 Team effort – 8 746 300 bloków
8. Czech RC5 Team – 6 570 453 bloki
9. QUALCOMM Incorporated – 5 419 143 bloki
10. Slashdot.org – 5 052 036 bloków (TF)

CED 4.14

Po ukazaniu się „odkurzonego" CED-a 4.2 twórcy obiecali publikowanie ulepszeń i poprawek w formie patchy. Niedawno ukazała się łatka upgrade'ująca CED-a do wersji 4.14. Dodano m.in: online help, możliwość uwidocznienia spacji, tabów i znaków końca linii przy użyciu innych niż Topaz czcionek, przywrócenie opcji Set Clipboard Unit w menu, prawidłowe działanie opcji Search na podzielonych wyrazach, progress indicator druku, a także korzystanie z systemowych preferencji wydruku przy wyświetlaniu numeru strony (chodzi o zdefiniowaną liczbę linii na stronę). (RB)

WIEM, że nic nie wiem

W Internecie pojawiła się pierwsza polska encyklopedia – Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna (WIEM). Według twórców zawiera 64 tys. haseł, 3000 zdjęć, 40 minut filmów i animacji oraz 1,5 godziny muzyki. Encyklopedia jest dostępna za darmo, a właściwie za cenę impulsów telefonicznych za połączenie z netem. Jeśli więc chcesz przez wiele godzin zgłębiać swoją wiedzę, chyba taniej będzie kupić Amilopedię. Ale jeżeli musisz szybko odnaleźć jakieś hasło, WIEM czeka... (RB)



Aminet 24

Gwoździem nowego Aminetu na płytce jest specjalna wersja przeglądarki IBrowse 1.2. (RB)

Scena w Internecie cz.4

Po miesiącu surfowania znalazłem kolejną porcję smakołyków, dla których warto stracić kilka impulsów...

DEPTH

Dane: 7
Grafika: 5
Aktualność: ???
Autor: Gizmoduck
http://www.image.dk/~kasperh/depth.html

Znacie demko I.D.E.A.? Drugie miejsce na Compusphere'97. Tak, to przyjemne demo jest autorstwa grupy Depth, której przyjrzymy się dzisiaj trochę bliżej. Stylowe logo, pod którym widnieje brutalne „This page is still under construction!", a także sześć przycisków dotyczących niewątpliwie Depth, to argumenty, jakimi wita nas ta strona domowa. A więc, jak sam autor tego site'a zdołał zauważyć, możemy dzięki niej odwiedzić dział Eurochart, poznać bliżej skład grupy, obejrzeć (a także ściągnąć sobie pełne wersje) obrazki kilku mniej i bardziej utalentowanych (kwestia gustu) grafików, stać się posiadaczem wszystkich produkcji grupy Depth (13, hmmm) i w tzw. międzyczasie skoczyć do kilku innych interesujących, polecanych przez autora, zakątków globalnej wioski. Tak pokrótce przedstawia się ogólny zarys tego site'a. A teraz konkrety. Otóż w dziale Eurochart możemy oddać swój głos na ulubione produkcje, grupy czy osoby dzięki formularzowi, nie będąc tym samym zmuszonym do wychodzenia z sieci. Głosowanie bowiem odbywa się online! Najdziwniejsze jest to, że na stronie głównej licznik gości wskazuje liczbę dwa razy mniejszą niż ta, która widnieje w działce Eurochart. Widać, głosowanie stało się bardziej popularne niż oglądanie strony domowej grupy Depth... Dzięki gadżetowi Members poznamy członków grupy (wiele informacji), możemy nawet obejrzeć sobie ich fotki. Imponująco wygląda także galeria, gdzie oprócz prac czterech grafików Depth znajdują się liczne linki z krótkimi komentarzami. Dla miłośników BBS-ów także coś się znajdzie, bowiem zamieszczono tutaj wszystkie numery BBS-ów grupy Depth. Na uwagę zasługuje także fakt dodania kilku modułków takich muzyków, jak Trip, Curt Cool czy Cytron, którzy udostępnili swoje prace w wersji zarchiwizowanej LhA jak i gotowej do odpalenia. Autor zaznacza, że w przyszłości w tym dziale będzie możliwość posłuchania sobie utworów w formacje MPEG także online. Bezsprzecznie uczyniło by to tę stronę bardziej interesującą. Nie znalazłem za to żadnych informacji dotyczących planów tej grupy na przyszłość. Nie jest ona za bardzo popularna, sądząc po stanie licznika gości (853 osoby od 3. grudnia 1997). Nie wiadomo także kiedy ostatni raz strona była aktualizowana. Pominę sprawę oprawy graficznej, która mimo swojego stylu jest po prostu zbyt mało widoczna, powiem więcej – jest jej zdecydowanie za mało.

Mimo to, zainteresowani tą grupą znajdą tutaj źródło wszelkich informacji i produkcji, kilkanaście miejscami naprawdę ciekawych obrazków i kilka modułów. Życzę autorowi, aby podołał swoim planom co do umożliwienia słuchania MPEG-ów online i przy okazji urozmaicił trochę ogólny wygląd strony. Należy jednak na niektóre potknięcia przymknąć oko, bowiem jak wspomniałem na początku tego opisu – strona jest ciągle w fazie projektowania...

CNCD

Dane: 2
Grafika: 3
Aktualność: 4
Autor: Gizmoduck
http://www.iwn.fi/cncd/

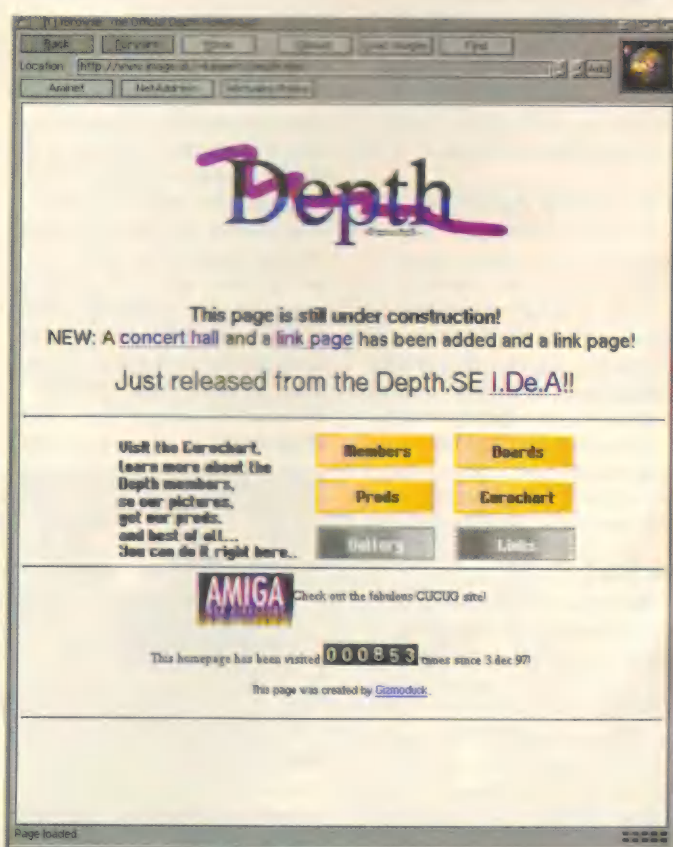
Ostatnimi czasy demko Killer autorstwa CNCD wywołało niemałe emocje. Było ono jednocześnie wielkim zaskoczeniem, bowiem grupa ta już od dawna nie wypuściła nic na Amigę. Co tu dużo mówić, ludzie z Finlandii umieją tworzyć klimat w demkach. Miałem w związku tym nadzieję, że na stronie internetowej WWW także wykażą się swoimi zdolnościami. Niestety, kubeł zimnej wody (śmigus dyngus już był! ;) szybko ostudził moje nadzieje.

Strona praktycznie nie zawiera żadnych informacji związanych ze Sceną. Głównym tematem jest płyta, którą grupa CNCD wydała, muzyka, kilka grafik spod ręki (skanera?) Mikko Lipiaeinena. W końcu znajduje się tutaj tzw. Scene Thinggies, gdzie możemy ściągnąć sobie demo Killer. Oprócz tego możemy tutaj zobaczyć ich nowe demko na PC. O ile mamy na czym... Od strony graficznej site ten prezentuje się bardzo przeciętnie. Oprócz tła i kilku tematycznych clipów trudno szukać czegoś więcej. Szkoda, że site ten jest tak mało atrakcyjny.

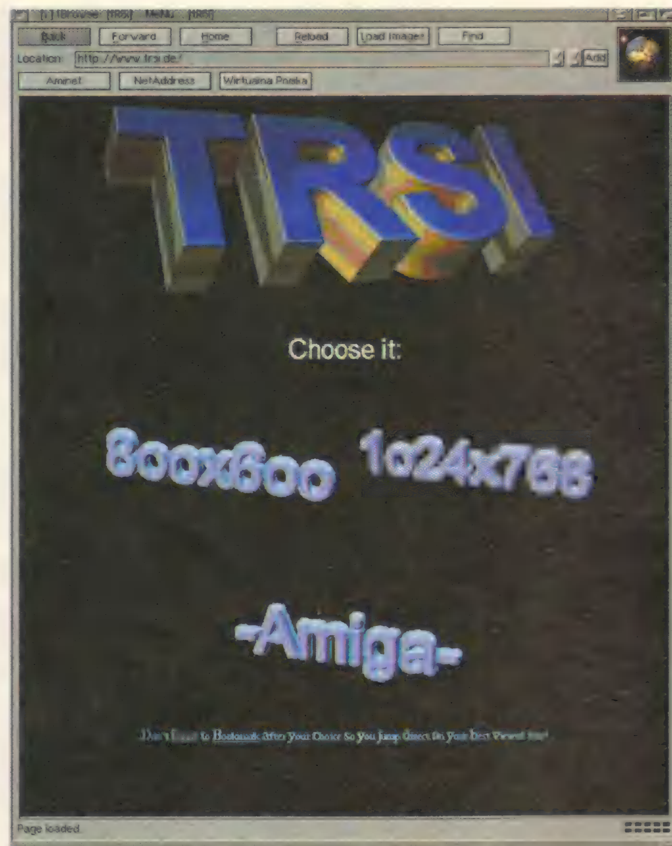
TRSI

Dane: 8









Grafika: 8
Aktualność: ???
Autor: Massaca
http://www.trsi.de/

Teraz trochę historii. O ile początkujący na naszej amigowej scenie nie bardzo kojarzą ksywek założycieli tej grupy, to scenowi weterani na pewno wspominają je z respektem. TRSI, bo o niej tutaj mowa, jest jedną z najstarszych grup amigowych. Nadal istnieje, jednak ich ostatnie produkcje biorąc pod uwagę upływ czasu, wizualnie daleko odstają od tych, które szokowały nas kilka lat temu. No cóż, nic nie trwa wiecznie..

Site ten jest rozwiązany bardzo ciekawie. Pierwszy raz widziałem na stronie WWW tzw. progres bar, który stopniowo przesuwa się do momentu załadowania całości danych. Po tej krótkiej animacji przechodzimy do strony głównej, gdzie staje przed nami dylemat – 800x600, 1024x788 czy optymalna wielkość ekranu dla Amigi tylko z kośćmi AGA... Jest to dosyć niespotykana możliwość, bowiem zwykle autorzy po prostu radzą oglądać swoje dzieło na takim i takim ekranie – najlepiej, gdybyśmy jeszcze mieli kartę graficzną, muzyczną i do tego wszystkiego paczkę chipsów ;). Tym razem TRSI dopasowała się do czytelnika, nie zmuszając go do niewygodnych często rozdzielczości. Przy wybraniu jednej z proponowanych wielkości ekran pojawi nam się w formie frames, natomiast stronę bez ramek uzyskamy, gdy zdecydujemy się na napis Amiga. Tyle ze spraw technicznych. Niezależnie od tego, jaką opcje wybierzemy, rysuje się przed nami wybór pomiędzy kategoriami takimi jak: historia (od C64 do Amigi, o tej ostatniej jest nieco mało wiadomości...), galeria, informacje o osobnikach reprezentujących TRSI, dział gdzie możemy zaopatrzyć się we wszystkie produkcje opisywanej grupy. Oprócz wymienionych opcji mamy tzw. trsi-chat (w projektowaniu), link poświęcony jednemu z najlepszych programów antywirusowych – VirusWorkshopowi autorstwa Flake'a/TRSI (także w fazie produkcji), gdzie w najbliższej przyszłości będziemy mieli prawdopodobnie okazję ściągnąć sobie najnowszą wersję tego programu. Tradycyjnie na stronie znajduje się wybór między kilkoma najciekawszymi zdaniem autora stronami internetowymi. Miłym uzupełnieniem całości jest książka gości, gdzie możemy puścić wodzy fantazji i napisać, co nam leży na żołądku... Oprawa graficzna jest przyjemna, nie jest monotonna, widać że autorzy wszystko dokładnie przemyśleli. Czego brakuje? Planów na przyszłość i daty aktualizacji. Można to jednak Im wybaczyć, bowiem wszystko inne dopięte jest na tzw. ostatni guzik. Do wad należy jednak zaliczyć także fakt, że site ten umieszczony jest na dość wolnym serwerze, co skutecznie utrudnia obejrzenie tego zakątka sieci. Wszelkie działy będące obecnie w fazie produkcji świadczą o tym, że TRSI nie pozwolić nam szybko o nich zapomnieć ;).

Stronę oceniam bardzo pozytywnie. Miło jest zatrzymać się na chwilę i przypomnieć sobie o korzeniach amigowej sceny. Optymistyczne jest to, że grupa mimo swoich lat nadal istnieje. Site ten jest niewątpliwie „zarażony" oryginalnym klimatem jaki ten team stworzył wiele lat temu. Echhh.

RAVE NETWORK OVERSCAN

Dane: 8
Grafika: 5
Aktualność: 5
Autor: Kure4Kancer/RNO
http://info1.info.tampere.fi/~llytuole/

Ostatnią grupą, jaką dziś odwiedzimy, jest Rave Network Overscan. Mimo iż jest ona stosunkowo młodą formacją, posiada już niemały zasób produkcji. Jest to bardzo rzadko spotykana cecha, bowiem grono początkujących grup szybko się zniechęca dzięki (?) stojącej zwykle na wysokim poziomie konkurencji i znika przytłoczona „scenowymi kolosami". Nie w tym przypadku. Ale powracając do strony. Pod logo RNO pojawia się wybór (wszystko sygnowane jest obrazkami-clipami) pomiędzy: nowościami, składem grupy, pozdrowieniami, adresami kontaktowymi członków RNO oraz tzw. credits i okazałej galerii. W tej ostatniej nie znajdziemy prac grafików opisywanej grupy, ale zdjęcia z różnorakich parties. Zainteresowani pełną wersją obrazka po naciśnięciu na jego zmniejszonym odpowiedniku zostaną takową oczywiście uraczeni ;). Na pochwałę zasługuje także umieszczenie wielu informacji i zdjęć osób reprezentujących Rave Network Overscan, a także kilka podstawowych danych na temat wszystkich wydanych przez nich produkcji (oczywiście z możliwością ich – produkcji – późniejszego oglądnięcia). W dziale pozdrowień mamy jednocześnie możliwość skorzystania z licznych linków do stron domowych grup, bezsprzecznie związanych ze Sceną. I w zasadzie to wszystko, co prezentuje sobą ten site. W sumie, czegóż chcieć więcej? Mamy podstawowe informacje, zdjęcia, produkcje itd. Pozostaje jednak mały niedosyt, bowiem osobiście chętnie obejrzałbym prace grafików z RNO, posłuchał kompozycji paru jej muzyków, co niestety możemy w obecnej chwili uczynić tylko poprzez ściągnięcie całych produkcji tego teamu. Brakuje mi także (to się powoli staje zmorą grup scenicznych!) daty ostatniej aktualizacji. Możemy jednak pobieżnie wywnioskować z informacji zawartych w dziale News, że autor strony zagląda tutaj średnio raz na miesiąc. Site ma swój styl, który podkreślają liczne fotki, jednak zdecydowanie za mało jest tutaj grafiki.

I tak dotarliśmy do końca dzisiejszych recenzji stron WWW. Za miesiąc postaram się opisać kilka polskich grup, które to jakoś ostatnio nieco zaniedbujemy...

Bartosz Mediger
afi@usa.net

Scene Xplorer 2 CD

Kompakty z gołymi babkami mają to do siebie, że naprawdę ładne zdjęcia toną w powodzi badziewia. Poza doborem, jakość zdjęć też pozostawia wiele do życzenia. Na szczęście opisywana płytka Scene Xplorer 2 nie ma tych wad, bo nie ma na niej zdjęć gołych babek. Przecież to płyta scenowa!!! :)))

KTO ZACZ?

Scene Xplorer 2 jest kontynuacją płyty – surprise! – Scene Xplorer. Gdy Hires opisywał tę ostatnią w ACS 4/97, zwrócił uwagę na łatwość obsługi i staranny dobór materiałów. Nie inaczej jest i w przypadku dwójki. SX1 załatwił się z twórczością scenową z lat 91-96. Druga część to kolekcja najlepszych i nagrodzonych na parties (co jak podkreślają autorzy nie zawsze idzie w parze) produkcji z 1997 roku. Są tu prace z wielu parties 1997, m.in. Abduction, Assembly, Astrosyn, Gravity, Intel Outside, RushHours, The Gathering i oczywiście The Party. Z „rozpędu" zamieszczono także prace z party Flag, które odbyło się na Węgrzech już w tym roku. Oprócz tego mamy oczywiście produkcje „luzem" (nie wystawiane na parties). Ale po kolei:

WYMAGANIA

krążka są takie, jak wymagania większości dem na nim zawartych. Nie ograniczona względami komercyjnymi scena produkuje dema na takie konfigi, na jakie jej się podoba. Minimalna sugerowana przez autorów konfiguracja to: A1200 CPU 030 50 MHz, FPU, 8 MB FAST, HD i oczywiście czytnik CD. Optymalny konfig to dorzucenie CPU 060, karty GFX oraz karty muzycznej. Płyta nie jest bootowalna.

(A)START ;)

W oknie płyty znajduje się szuflada, dwa teksty i ikonka z przypisami. Klikam na tę ostatnią i zdaje się, że powinienem zobaczyć program AStart. Niestety - program krzyczy, że nie ma fontu XHelvetica 11. Sprawdzam w katalogu FONTS płyty, rzeczywiście, nie ma. Pech chciał, że i ja nie mam tej czcionki. Na razie odpuszczam sobie zmuszenie AStart do działania i zapuszczam się w katalogi z oprogramowaniem narzędziowym. Znajduję znanego z poprzedniej części Odpalacza. Zapominam o AStart – Odpalacz rozpoznaje rodzaj pliku i odpala go za pomocą zdefiniowanego narzędzia: obrazki wyświetla, modułki odgrywa, archiwa rozpakowuje na twardy dysk, pliki wykonywalne wykonuje. Jest genialnie prostym narzędziem, z którego obsługą poradzi sobie każdy, kto umie obsłużyć systemowy requester. Odpalacz jest skonfigurowany na używanie programów umieszczonych na płycie (np. HippoPlayer do modułów, Visage do obrazków), ale jeśli ktoś ma inny, ulubiony viewer/player, może przekonfigurować Odpalacza.

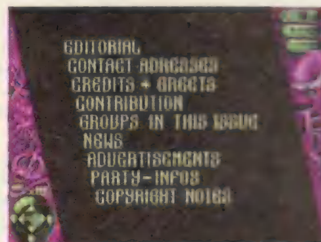
MIĘSKO

Płyta zapełniona jest niemal po brzegi (635 MB), ale dane na niej są maksymalnie „ściśnięte", a więc po rozpakowaniu będzie tego ponad gigabajt. Stuff podzielony został na katalogi:

• ASCII (0,6 MB) – ASCII-arty, rzecz lekceważona przez wielu (w tym mnie:), ale przecież to także scenowa twórczość. Wszystkie pliki są spakowane XPK.

• DEMOS (160 MB) – dema podzielone według nazw grup i zarchiwizowane LZX (a więc w rzeczywistości zajmują sporo więcej).

• GRAPHICS (77 MB) – grafiki ręczne i image processing (Photoshop, te sprawy). Pogrupowane w katalogach według ksywek autorów. Wszystkie obrazki są w bardzo efektywnych formatach PNG i JPEG, a więc idea maksymalnego ściśnięcia wszystkiego dotarła i tutaj. W tym katalogu umieszczono także kilka slideshows.



• INTROS (5,3 MB) – oczywiście intra wszelakiej maści.

• MAGS&PACKS (42 MB) – magi i packi dyskowe w katalogach według ich nazw. Potraktowane LZX-em.

• MUSIC (312 MB) – konkurs audiotele: co kryje się pod tym katalogiem: a) wspomniane we wstępie gołe babki, b) scenowa muzyka, c) przepisy kulinarne. Moduły posegregowane są według ksywek twórców i spakowane XPK. Analogicznie do katalogu z grafikami, w MUSIC znalazło się kilka musicdisków.

• RAYS (28 MB) – renderingi w formatach JPEG i PNG, pogrupowane według autorów.

• RESULTS (0,2 MB) – rezultaty parties w formacie AmigaGuide. I tu REWELACJA! Część nagrodzonych dem, modułów i obrazków można odpalić z poziomu guide'a (za pośrednictwem Odpalacza), po prostu klikając na gadżet z nazwą! Wjeżdżam sobie w wyniki jakiegoś party i klikam: kto to wygrał GFX-compo? O nieee, jak takie coś mogło wygrać... Super.

KRÓTKO MÓWIĄC...

Scene Xplorer nie należy do krążków, które zapychane są byle czym, by zapełnić miejsce. Wręcz przeciwnie – widać, że autorzy mieli więcej materiałów niż objętość krążka i starali się zmieścić na nim jak najwięcej. Dlatego wszystko jest „dopychane kolanem": LZX, XPK, PNG i JPEG. Archiwizując dane twórcy nie wystawili tabliczki „lamerom wstęp wzbroniony" i zadbali, by KAŻDY był w stanie odpalić z tej płyty WSZYSTKO. Jeśli od skrótów w stylu LZX czy XPK jeżą Ci się włosy na głowie, wiedz, że przeglądając tę płytę nawet nie odczujesz działania tych programów. A jeśli ktoś mimo to ma kłopoty (to niemożliwe!), w znajdującym się w głównym oknie płyty dokumencie zostały wyjaśnione takie sprawy, jak: wyświetlenie obrazka, odtworzenie modułu, czy rozpakowanie archiwum LZX (poza tym dokument ten zawiera indeksy wszystkiego na CD, a także zawartość będącej ciągle w sprzedaży pierwszej części, „linki" do wyników z party oraz zwyczajowe creditsy, kontakty itp.). Tylko ten AStart nie chciał ruszyć, ale może to i lepiej ;).

Celowo nie wspomniałem słowem o doborze materiałów. O ile było to bardzo ważne w przypadku pierwszej części, będącej czymś w rodzaju Scene Greatest Hits, dwójkę traktuję bardziej jako wydawnictwo dokumentalne, podsumowujące ubiegły rok (co nie znaczy, że materiały na ten krążek nie przeszły surowej selekcji). Bardzo dobrze, że autorzy składanki starali się umieścić na niej jak najwięcej prac nagrodzonych na parties.

Życzę twórcom, aby Xplorer ukazywał się co rok i stał się czymś w rodzaju Aminetu dla scenowców – zbiorem najlepszych i najważniejszych tworów scenicznych roku, po zakupie którego niejeden dysk twardy dozna ulgi (można skasować większość gromadzonych przez rok produkcji, są na CD!).

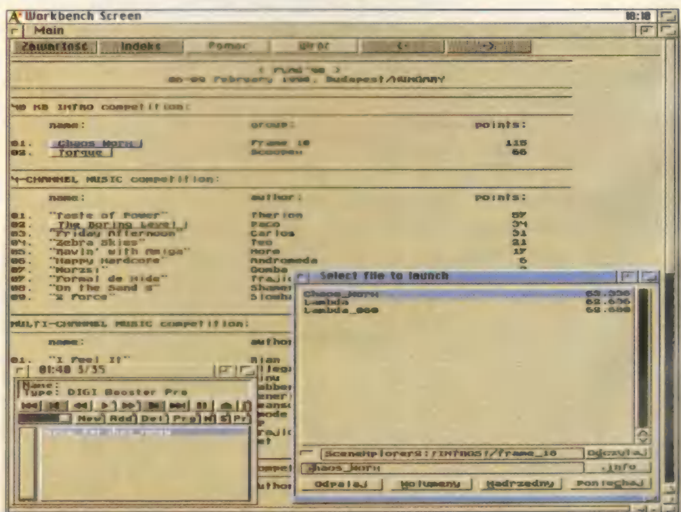
Rafał Belke

PS. Oprócz twórców kompaktu (telefon w tabelce) Scene Xplorer 2 sprzedaje większość amigowych firm.

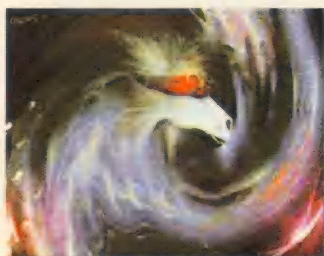
Scene Xplorer 2 CD

Dystrybutor	Cruel Brothers ☎ (0-58) 345-70-14
Cena	39,00 zł

10







MPEG Audio

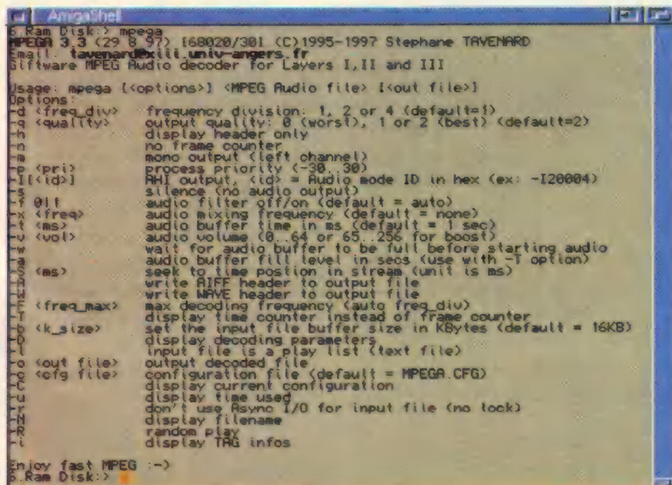
Ostatnio (szczególnie na Internecie) bardzo popularne stały się pliki oznaczane MP3. Pewnie wielu z Was nie bardzo wie, co to jest za format i czym można pliki takie odtworzyć. Dla nich właśnie powstał ten artykuł.

CO TO JEST I JAK TO UGRYŹĆ?

MP3 to skrót od nazwy MPEG Audio Layer III. Jest to po prostu jeszcze jeden format dźwiękowy. Jednak dość znacząco różni się od innych popularnych formatów, takich jak np. IFF czy WAVE. Najbardziej zauważalną różnicą jest o wiele większa kompresja danych, co można zaobserwować konwertując plik w innym formacie na MPEG. Dla przykładu mogę podać, że np. plik w formacie WAVE zajmujący ok. 60 MB (44.1 kHz, Stereo, 16 bitów) po przekonwertowaniu na MPEG będzie miał objętość ok. 5 MB. Z pewnością jest to już wystarczająca przyczyna, dla której warto przechowywać swoje zbiory w tym właśnie formacie. Jednak jest w tym pewien szkopuł. W związku z ogromną kompresją, aby odtwarzać taki plik w rozsądnej jakości potrzebny jest szybki sprzęt. Do prawidłowego (czyli płynnego) odtwarzania plików, które mają częstotliwość 44.1 kHz z pewnością potrzebny będzie procesor co najmniej 040 33 MHz. Ale z moich doświadczeń wynika, że nie należy się tak bardzo tym przejmować.

Jakiś czas temu postanowiłem poszukać programu, który pozwoliłby mi odtwarzać pliki MPEG w dobrej jakości na mojej 030 50 MHz. Na początku spróbowałem użyć bardzo przyjemnego programu Song Player. Efekty były raczej mierne. Mogłem co prawda odtwarzać pliki płynnie, ale w częstotliwości najwyżej 11 kHz. Szukałem więc dalej. Szybko natknąłem się na DeliTrackera, do którego podpiąłem moduł MPEGA Audio Player. Teraz mogłem już uzyskać częstotliwość 22 kHz. Ale największy szok przeżyłem, kiedy uruchomiłem program MPEGA w wersji 3.3. Po odpowiednim skonfigurowaniu mogę odtwarzać u siebie pliki MPEG w częstotliwości 44 kHz. Co prawda monofonicznie i przy użyciu dużego bufora dla danych, ale to i tak daje o wiele lepsze rezultaty niż słuchanie magnetofonu. Powiedzmy sobie szczerze – dużej różnicy nie ma. Słychać co prawda, że nie jest to pełna jakość, ale zazwyczaj trzeba się w tym celu dość dobrze wsłuchać. Myślę więc, że będzie to wystarczające dla dużej rzeszy użytkowników. A amigowcy z lepszymi niż 030 procesorami osiągną jeszcze lepsze rezultaty.

Nie dodałem jeszcze bardzo ważnej rzeczy. Dźwiękowy format MPEG to nie tylko MPEG Audio Layer III, ale także Layer I i II. Są to dwie inne (wcześniejsze) odmiany tego samego formatu, charakteryzujące się mniejszym upakowaniem danych. Aby odtwarzać pliki I i II wystarczy w zupełności 030 50 MHz. Na takim procesorze można już je odtwarzać z pełną jakością (oczywiście zależy też z jakiego oprogramowania będziemy korzystać).



Jednak jeśli ktoś chce, może przekonwertować sobie MPEG-a na inny format, np. IFF lub WAVE, co ma tę zaletę, że pliki takie będą odtwarzane poprawnie nawet na wolniejszym sprzęcie. Program MPEGA przeprowadza taką konwersję bardzo szybko. Kiedyś przerabianie formatu wykonywałem na innych programach i moja 030 50 musiała się nad tym „głowić" kilka godzin. A przy użyciu MPEGA czas ten został skrócony do ok. 15-20 minut! Kiedy pierwszy raz to zobaczyłem, nie mogłem wprost uwierzyć.

Na koniec mała dygresja. Znam wielu zwolenników odtwarzania MP3 za pośrednictwem np. EaglePlayera czy DeliTrackera. Oczywiście, jeśli ma się co najmniej 040 40 MHz, nie ma z tym problemów. Wtedy MPEG-i odtwarzają się i tak w pełnej jakości. Ale jeśli ktoś ma 030 28 lub 030 50 MHz, polecam użyć właśnie MPEGA, gdyż da najlepsze rezultaty i jest dodatkowo tak konfigurowalny (spod Shella), jak żaden inny program tego typu, posiadający interfejs użytkownika. W skrócie mówiąc, moja rada jest taka: jeśli masz 040 lub 060 – nie przejmuj się, odtwarzaj MPEGi czym chcesz. Ale jeśli masz wolniejszy procesor – lepiej użyj programu MPEGA. Będziesz musiał co prawda trochę popracować nad jego konfiguracją, ale jeśli zrobisz to dobrze, z pewnością będziesz zadowolony z rezultatów.

SOFCIK – PLAYERY

Opis playerów postanowiłem ograniczyć tylko do dwóch, moim skromnym zdaniem sensownych programów. Proszę państwa, oto nadchodzą:

MPEGA v3.3 (Giftware)
Wymaga: CPU 020+, KS 2.0+

To cudeńko nie ma (niestety...) własnego GUI, ale ta niedoróbka została już dawno poprawiona (możecie o tym poczytać niżej). W archiwum znajdują się cztery wersje programu (patrz uwagi do MPEGAPLAYER). Za pomocą MPEGA możemy słuchać .MPx oraz robić coś bardzo pożytecznego – dokonać konwersji .MPx na .AIFF/.WAV! I tu wreszcie uśmiechnął się posiadacz '020-tki, przypominając sobie o Play16!. Ten sam użytkownik przestał się śmiać, kiedy okazało się, że jego WAV-y zajmą średnio 35-45 MB... Ale coś za coś. Program ma support do systemu AHI, możliwość stworzenia pliku konfiguracyjnego, potrafi wyświetlać TAG INFO i ma możliwość utworzenia PlayListy. Ta ostatnia to zwykły plik tekstowy (załóżmy playlist.txt), którego każda linia ma postać:

nazwa pliku + ścieżka do niego (np. mpega: films/pfiction.mp3 czy Dane:mp3/urszula.mp3).

Wywołanie: mpega -l playlist.txt spowoduje odegranie naszej listy (proste?).

Oto pełna składnia:

MPEGA [<opcje>] <ścieżka do pliku MPEG AUDIO> [<ścieżka do pliku wynikowego>]

[] – tych parametrów nie musisz podawać. Jeśli nie zdefiniujesz danej opcji, program przyjmie wartość domyślną.

Opcje:

-d <freq_div> podział częstotliwości: 1, 2 lub 4 (domyślnie = 1)

-q <quality> jakość odtwarzania: 0 (najgorsza), 1 lub 2 (domyślnie = 2)

-h wyświetla tylko nagłówek pliku

-n brak licznika klatek (frame counter)

-m tryb mono (tylko lewy kanał)

-p <pri> priorytet mpegi <-30..30>

-I [<id>] odtwarzanie przez AHI, <id>= tryb audio podany w HEX np. -I20004

-s odtwarzanie bez wyjścia dźwięku, tzn. nie słyszysz tego, co odgrywasz (silence)

-f 0/1 filtr dźwięku wył/wł (domyślnie = auto)

-x <freq> częstotliwość miksowania dźwięku (domyślnie = brak)

-t <ms> bufor dźwięku podany w ms (domyślnie = 1 sec)

-v <vol> głośność (0..64 lub 65..256)

-w MPEGA czeka, aż bufor dźwięku będzie pełen zanim zacznie odtwarzanie

-S <ms> ustawia początek na wskazanej pozycji w pliku (podajemy w ms)

-A zapisuje plik wynikowy w standarcie AIFF

-W zapisuje plik wynikowy w standarcie WAV

-F <freq_max> maksymalna częstotliwość dekodowania (auto freq_div)

-T wyświetla licznik czasowy zamiast licznika klatek

-b <k_size> ustawia bufor wejściowy pliku w KB (domyślnie = 16 KB)

-D wyświetla parametry dekodowania

-l plik wejściowy to PlayLista

-o <out file> zapisuje do pliku wynikowego

-c <cfg file> czyta plik konfiguracyjny (domyślnie = MPEGA.CFG)

-C wyświetla aktualną konfigurację

-u wyświetla rzeczywisty czas odtwarzania

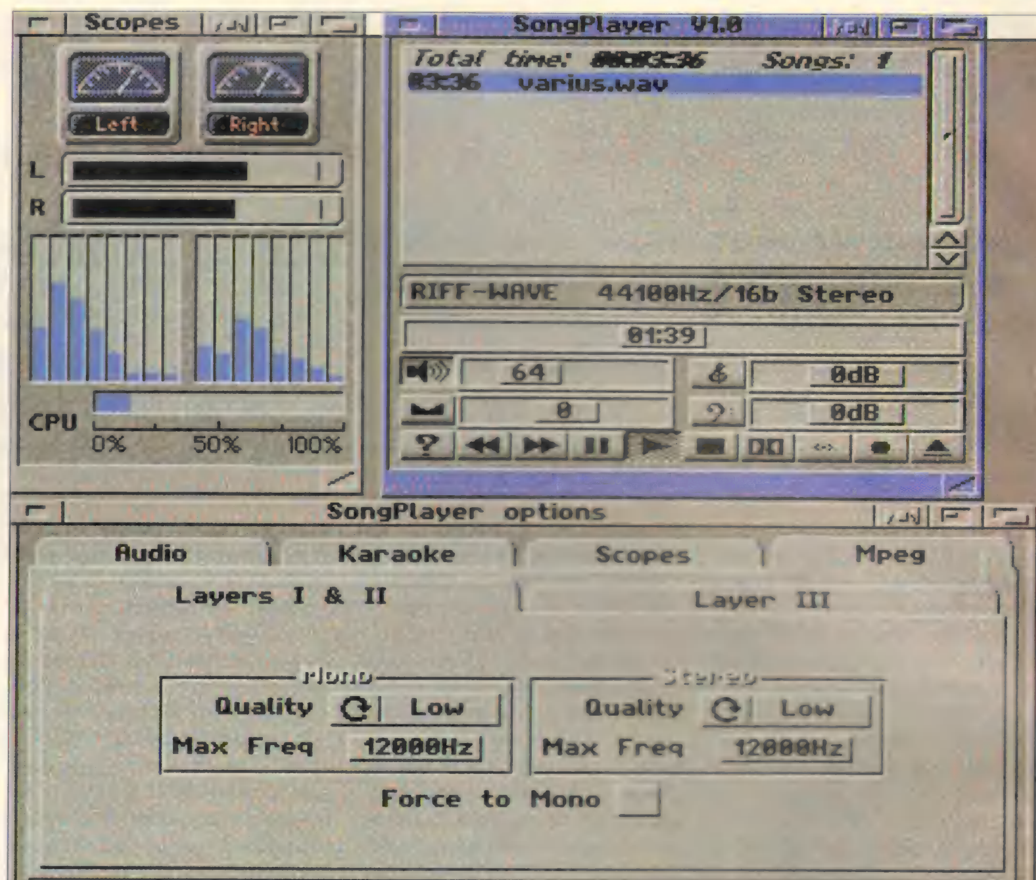
-r nie używa asynchronicznego we/wy (Async I/O)

-N wyświetla nazwę pliku
-R odtwarzanie losowe
-i wyświetla TAG INFO

Uwaga: przy podawaniu parametrów małe/duże litery SĄ istotne! Teraz jakieś przykładziki :)):

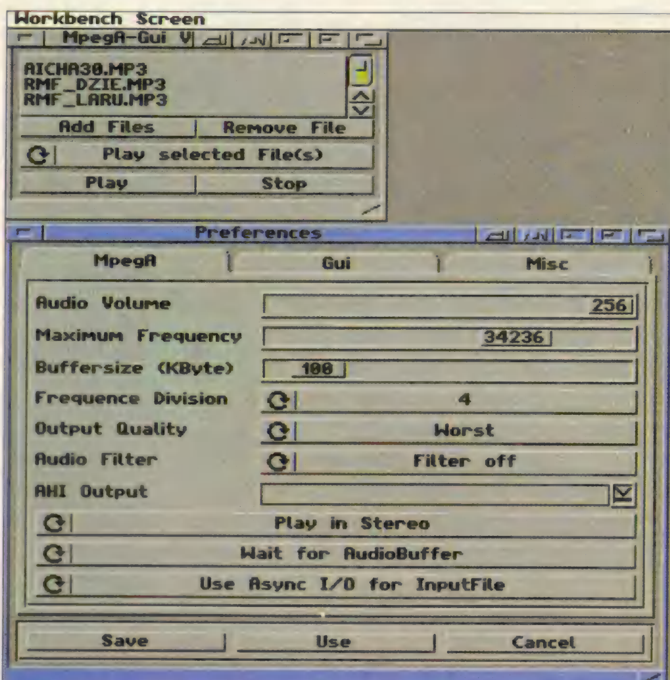
mpega -q 0 -v 256 -T -D -u -i mp3:varius (spowoduje odegranie pliku varius z najgorszą jakością i wyświetlenie kilku informacji)

mpega -q 2 -s -T -D -u -i -W mp3:rmf_yyyy.mp3 -o wav:rmf_yyyy.wav (spowoduje konwersję pliku rmf_yyyy.mp3 na format .wav, zapisanie go pod nazwą rmf_yyyy.wav bez konieczności słuchania .mp3 – parametr -s)



SONG PLAYER v1.0 (Giftware)
Wymaga: MUI v3.3+, KS 3.0+, 020+

Idealne rozwiązanie dla właścicieli procesorów 040/060. Za jego rekomendację niech posłuży drobny szczegół: autor MPEGA = twórca SONG PLAYERA (tak, tak – to ta sama osoba, Stephane Tavenard). SP bije na głowę przeciwników wyglądem (własne GUI) i liczbą opcji. Jakby tego było mało, potrafi odtwarzać następujące formaty: IFF 8SVX PCM, AIFF (8/16 bits), WAVE (8/16 bits), AU (8/16 bits), MPEG (Layer I, II, III Norm 1, 2 i 2.5). Całość zajmuje zaledwie 180 KB... Program ma support dla systemu AHI, możliwość wyświetlania tekstu odgrywanej piosenki (karaoke) i kilka rodzajów tzw. scopes. Jako jedyny oferuje możliwość korekcji basów i wysokich tonów!! (niestety wymaga to mocniejszego procesora :(). O możliwości ustawienia buforów, ścieżki do danych i innych szczególików chyba nie trzeba wspominać. Nie ma możliwości utworzenia PlayListy – można jedynie wczytać kilka plików jednocześnie. Dla MPEG AUDIO mamy możliwość ustawienia: jakości (QUALITY – low/medium/high) oraz częstotliwości odtwarzania (MAX FREQ). Można też forsować tryb MONO. Pewne zastrzeżenia można mieć do szybkości przy 14 bitowej jakości odtwarzania (poprzez AHI). Wtedy do WAVów zdecydowanie lepszy jest SimplePlayer. Autor obiecuje poprawę szybkości i wykorzystanie PPC (!) w następnych wersjach.



SOFCIK - NAKŁADKI I POMOCE

Nie wszyscy lubią babrać się w parametrach programów CLI, dlatego powstają graficzne interfejsy (GUI) do tychże programów. MPEGA na szczęście nie jest wyjątkiem.

MPEG AUDIO GUI v1.2
Wymaga: MPEGA v1.1+, asl.library, XEN font 8

Nakładka zawiera standardowy Commodore'owski Installer. Za jej pomocą możemy zarówno dokonać konwersji na bardziej „zjadliwy" format (.aiff, ale tylko w wersji zarejestrowanej), jak i bezpośrednio odtwarzać pliki .mp2/3. Interfejs nie jest skomplikowany – wybieramy plik do odtworzenia (INPUT) i opcjonalnie plik, do jakiego ma być zapisana konwersja (OUTPUT). Do wyboru mamy jeszcze standartowe opcje dot. jakości odtwarzania tj. QUALITY, FREQUENCY DIVISION, SHIFT BIT. Wygląd tej nakładki pozostawia wiele do życzenia, mimo iż program datowany jest na 1996 rok (kojarzy mi się ze starym KS 1.3..:((. Druga BARDZO poważna wada to brak możliwości przerwania słuchanego utworu...

Podsumowując – rzecz absolutnie niewarta uwagi.

The MPEGA GUI! v1.0
Wymagania: MPEGA v3.3+, KS3.0+, wizard.library (zawarta w archiwum)

Od strony graficznej mamy do czynienia z typowym programem pod system 3.0+ i... jest to chyba najsłabszy element (dla ludzi nie przepadających za MUI zdecydowana zaleta!). Brak tu graficznych wodotrysków ala #?! 95. Nie znaczy to wcale, że interface jest niefunkcjonalny! Jest dokładnie odwrotnie. Wszystkie podstawowe opcje (play, stop, przejście do kolejnego utworu, odnośniki do okienek konfiguracyjnych) znajdują się w głównym oknie programu. W preferencjach musimy ustawić ścieżkę do MPEGA za pomocą, której odtwarzamy nasze MP2/3. Zaletą są również: support do AHI, możliwość tworzenia PlayListy oraz HotKeys, wygodne ustawianie buforów i priorytetów. Jak sam autor pisze w dokumentacji, jest to najszybsze GUI dla MPEGA i trudno się z nim nie zgodzić. Poza tym zostało zoptymalizowane pod kątem oszczędnego gospodarowania pamięcią. Pewnym niedociągnięciem/wadą (niepotrzebne skreślić) jest brak możliwości dokonania konwersji na format .WAV lub .AIFF.

Na koniec – najlepsza możliwa opcja dla przeciwników MUI (miejmy nadzieję, że ich grono będzie się kurczyć ;)).

DCMP3GUI
Wymagania: MPEGA v3.3

(tylko ta wersja!) + biblioteki zawarte w archiwum
Wyglądem głównego okna przypomina MPEGA-GUI, czyli zawiera play/stop + opcje do obsługi Playlisty. Różnice zaczynają się dopiero w oknie konfiguracyjnym. DCMP3GUI nie wymaga MUI, ma własne, proste Menu. W preferencjach możemy ustawić głośność odtwarzania (VOLUME), częstotliwość (PLAY FREQ), rozmiar buforów (BUFFERS), jakość (QUALITY) oraz FREQ DIVISION. Oczywiście musimy podać ścieżkę do MPEGA + ewentualnie katalog z naszymi plikami .MPx. Ostatnią rzeczą, którą możemy ustawić, jest ekran publiczny. Nakładkę można porównać do The MPEGA GUI, która jednak wygrywa oferując większe możliwości konfiguracyjne. Dokumentacja do programu istnieje w formie szczątkowej, jak napisał sam autor – Let the GUI guide you :-).

MPEGA-GUI v3.4

Wymaga: MPEGA, MUI + (opcjonalnie) MusicIn (do tworzenia. MPx)
Zdecydowanie najbardziej rozbudowana nakładka, jej wygląd bardzo mocno zależy od konfiguracji MUI. Program posiada własne Menu, daje nam możliwość konwersji z formatu .PCM/.AIFF na format MP1/2/3 – niestety nie istnieje możliwość odwrotna tzn. .MPx ->.AIFF :((. Opcje konfiguracyjne są bardzo bogate, od podstawowych parametrów odtwarzania plików .MPx (patrz wyżej) po tworzenie PlayListy. Organizacja opcji jest podobna jak w poprzednikach – w głównym oknie podstawy, tj. play/stop i opcje dotyczące tworzenia/edycji listy utworów, samą listę też widzimy. Do preferencji możemy dostać się z poziomu Menu. Oczywiście mamy możliwość ustawienia ścieżek do plików muzycznych, wszelakich wzorców i kilku mniej/bardziej (po raz kolejny niepotrzebne skreślić) istotnych szczegółów. Nakładka ma support do systemu AHI.

Osobnego omówienia wymaga okno Encoder-Window. Służy do TWORZENIA naszych MPEGów. Aby tego dokonać musimy zaopatrzyć się w jakiś soft, który potrafi to robić, np. MusicIN. Operacja konwersji wbrew pozorom jest bardzo prosta. Wybieramy plik źródłowy (ADD SOURCE FILES) (musi być w formacie .PCM/.AIFF) potem plik wynikowy. Ustalamy parametry (layer, frequency, bit rate, mode, model, itd – patrz ilustracja; opis znaczenia znajduje się przy notce do MusicIN).

Na koniec pewna wada – brak sensownej dokumentacji!!!

SIMPLE PLAYER v1.7

Wymaga: MPEGA lub PLAY16
Jest to nakładka jednocześnie na MPEGA i PLAY16. Nie chcę zbytnio odchodzić od tematu, więc będzie tylko o MPEG AUDIO. Interface jest całkiem przyzwoity (ale nic ponadto). Możemy ustawić: OUTPUT (wyjście) standardowe lub poprzez AHI, DETAIL (jakość) [LO, MED, HI], FREQ (częstotliwość – właściwie jej dzielnik) [x1, x2, x4], BUFFER (bufor) [2 lub 2s], tryb MONO/STEREO i to właściwie wszystko... Pozostaje tylko zdefiniowanie ścieżek do MPEGA i PLAY16. Nie można tworzyć PlayListy, na szczęście jest to rekompensowane (odrobinkę :(() możliwością wczytania kilku plików jednocześnie. Niestety w działaniu ten program (w przypadku MPEGA – jeśli chodzi o PLAY16, wszystko jest OK) spisywał się najgorzej (spore problemy z brakiem mocy CPU...). Do ciekawostek można zaliczyć współpracę z DOPUSEM, CLI i przeglądarkami WWW (IBROWSE, AWEB). Polecam ten programik do PLAY16, ale co do MPEGI – poważnie się waham.

EASYENCODE

Wymaga: MUI v3.3+, KS2.0+, MPx Encoder (np. MusicIN), zalecana mpega.library
W odróżnieniu od poprzednich nakładek ta służy do ułatwiania nam tworzenia plików .MPx. Wygląd interface'u jest łudząco podobny do okna Encoder-Window z MPEGA-GUI v3.4. Mamy do dyspozycji dokładnie te same opcje dot. konwersji. W preferencjach ustawiamy tylko ścieżki do Encoderów (programów do tworzenia .MPx) oraz ich priorytety. Różnica pomiędzy EE a Encoder-Window z MG to możliwość utworzenia listy plików do konwersji w tym ostatnim. Wydaje mi się, że jeśli ktoś ma odpowiednio rozbudowaną Ami, to wystarczy mu MG v3.4, a EE może potraktować jako ciekawostkę (po co używać osobnych programów do odtwarzania i konwersji?).

MPEGAPLAYER v2.45

Wymaga: Delitracker
Właściwie nie jest to typowa nakładka graficzna, a player do DeliTrackera (jeśli nie wiesz co to DeliTracker, to gdzieś ty się chował przez ostatnie kilka lat? ;)). Instalacja polega na skopiowaniu pliku MPEGAPlayer.xxx (xxx – wersja procesora) do katalogu DeliPlayers DeliTrackera. Uwaga: wersje dla koprocesorów (FPU) są zdecydowanie wolniejsze, ale w zamian oferują lepszą jakość (przynajmniej teoretycznie :(). Po odpaleniu DT mamy możliwość konfiguracji MP (z poziomu DT). Co ciekawe, program oferuje możliwość oddzielnych ustawień dla MP1&MP2 oraz MP3, kolejne rozgraniczenie dotyczy plików mono i stereo. Do wyboru mamy: jakość (QUAL), częstotliwość odtwarzania (F, MAX), MONO (czyli odtwarzanie wszystkiego w trybie MONO, co pozwala zaoszczędzić sporo czasu procesora), support dla AHI (ENABLE AHI), priorytet, bufor (w sekundach), wyświetlanie okienka z „danymi technicznymi naszego .MPx" (STATUS), miksowanie kanałów (MIXING) i jeszcze parę szczegółów. Wydaje się, że dla wielbicieli DT nie ma lepszej propozycji!

MPEGAPLAYER V.2.50

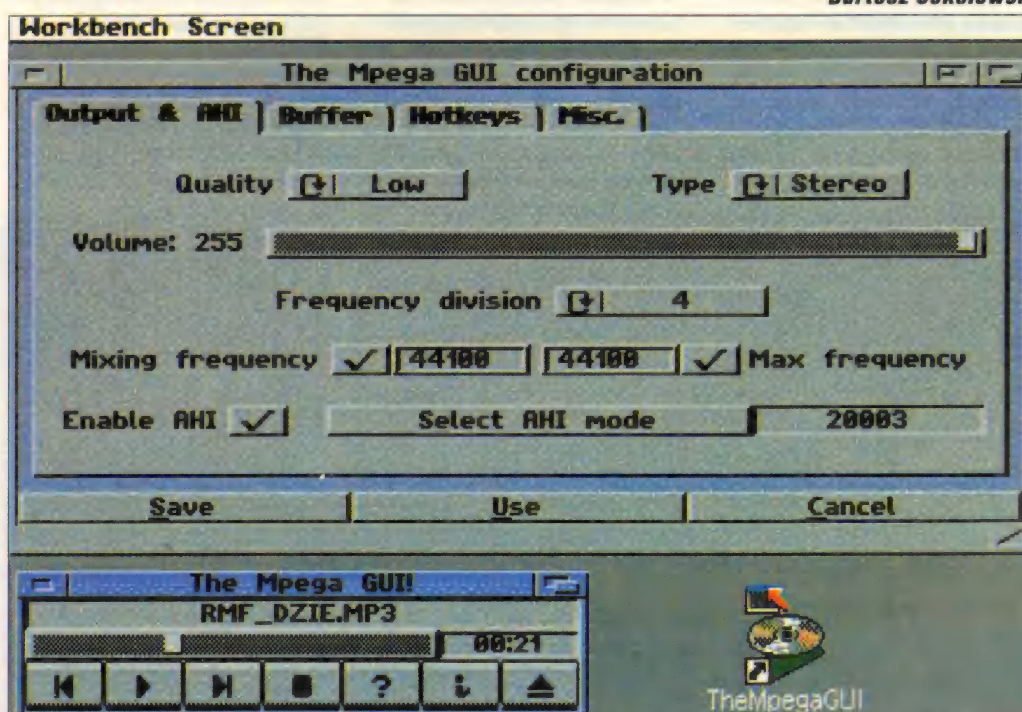
Wymaga: Delitracker, mpega.library
Wszystkie uwagi jak wyżej, różnica polega na korzystaniu z mpega.library oraz braku różnych wersji dla poszczególnych procesorów (po prostu teraz musimy wybrać odpowiednią wersję mpega.library). Ponadto dodano i poprawiono kilka opcji, np. odtwarzanie bezpośrednio z RAM.

MP3INFO v2.0

Wymaga: KS3.0+, reqtools.library v38+
Program zapisuje kilka informacji do Twoich plików .MPx, tzw. TAG INFO. Jest to shareware (opłata rejestracyjna to 4 USD). Ograniczeniami wersji demo są: wyświetlanie tylko pierwszych 3 plików w katalogu i brak możliwości (z poziomu programu) zapisywania pola komentarza. Możemy zapisać następujące informacje: tytuł (TITLE), wykonawcę (ARTIST), album, rok (YEAR), komentarz (COMMENT – tylko w wersji zarejestrowanej), rodzaj muzyki (TYPE) – wybieramy z naprawdę bogatej listy. Cóż, żadne sensowne podsumowanie nie przychodzi mi na myśl. Program po prostu działa, a do tego całkiem przyzwoicie wygląda :))).

Wszystkie wspomniane przeze mnie programy znajdują się na naszym coverCD i na Aminecie, więc nie ma problemów z ich uzyskaniem. Na bieżącym coverCD umieściliśmy też porcję plików MP3, by każdy mógł się przekonać, jak to biega na jego konfiguracji. Jeśli okaże się, że problem odtwarzania i konwersji plików dźwiękowych w formacie MPEG interesuje dużą część Czytelników, mogę w kolejnych numerach magazynu dokładnie opisać obsługę i konfigurację najpopularniejszych programów, które umożliwiają obsługę plików w tym formacie.

Adam „Expert" Zalepa, Bartosz Sokołowski



Asystent Pro 2.0

Programiści z firmy Twin Spark Soft nie próżnują. Co kilka miesięcy tworzone są nowe, świetne programy na Amigę, a stare, znane wszystkim pozycje, są bez przerwy ulepszane i rozbudowywane.

Teraz kolej przyszła na niezwykle przydatny program, o wiele mówiącej nazwie Asystent Pro. Doczekał się on kolejnej wersji, o numerku 2.0. Skok o cały numer wersji jest jak najbardziej uzasadniony, ponieważ program praktycznie napisano od nowa. Zmiany dotyczą zarówno interfejsu użytkownika, jak i funkcji programu oraz sposobu jego obsługi.

Niezorientowanym przypomnę pokrótce, do czego program służy. Asystent to dosyć wyspecjalizowane narzędzie, łączące funkcje prostej bazy danych, specjalnego arkusza kalkulacyjnego i terminarza. Przechowywane dane są podzielone według tych właśnie kategorii. Kategoria Kartoteka umożliwia tworzenie podręcznych baz danych. W najprostszym przypadku można stworzyć bazę do przechowywania adresów i telefonów znajomych. Jednak jej możliwości się na tym nie kończą. Równie dobrze możemy sobie skatalogować posiadane książki czy towary w sklepie. Wbudowany w program system powiązań daje nieograniczone możliwości łączenia ze sobą wpisów z bazy danych, a nawet z innych baz danych i dwóch pozostałych modułów programu, tzn. Terminarza i Budżetu! Jeżeli dodam do tego, że w jednym pliku danych można umieścić wiele kartotek, budżetów i terminarzy – zgodzicie się chyba ze mną, że Asystent jest potężnym narzędziem. Korzystając z jego funkcji można nawet stworzyć gry logiczne! Zresztą taki przykładowy plik z danymi jest dołączony do programu. Można się samemu przekonać.

KARTOTEKA,

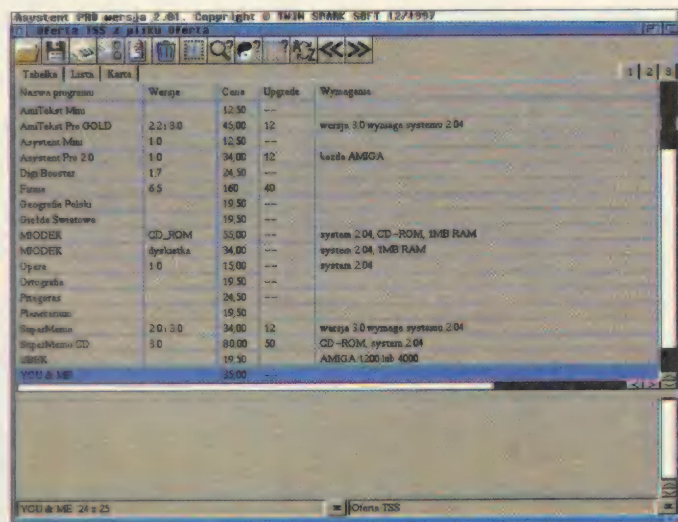
jako najbardziej uniwersalna część Asystenta, ma też największe możliwości konfiguracji i najwięcej dodatkowych funkcji. Dane zawarte w bazie mogą być przedstawione w jednej z trzech postaci. Po pierwsze – jako uproszczona, zbiorcza tabelka przedstawiająca wszystkie wpisy w bazie. Po drugie – jako lista zawierająca wpisy z jednej karty całej kartoteki – i po trzecie – jako karta. W tej ostatniej postaci mamy największe możliwości ingerencji w wygląd prezentowanych danych. Można do każdego pola dobrać inny rodzaj ramki, kolorystykę, czcionkę, a także dowolnie rozmieścić pola na karcie. Możliwości jest tutaj dużo, a edycja wyglądu – czysto intuicyjna. Wszystko można zrobić posługując się myszką, klawiaturą i menu. Dodatkowo podczas edycji karty program udostępnia alternatywny zestaw ikonek w toolbarze, dzięki którym proces zmiany wyglądu karty jest niezmiernie prosty i szybki. Wpisane dane są automatycznie sortowane, chyba że sobie tego nie życzymy. Automatyczne sortowanie można wyłączyć i w dowolnej chwili posortować wpisy według dwóch wybranych kryteriów. Warto zwrócić uwagę na dosyć istotną cechę programu – sortuje on dane zgodnie z zasadami polskiego alfabetu, czyli po „a" następuje „ą", po „c" – „ć" i tak dalej. Niby mało istotne, a jak ułatwia życie! Każda baza danych nie jest wiele warta, jeżeli nie ma mechanizmów szybkiego wyszukiwania interesujących pozycji. Pod tym względem Kartotece Asystenta niczego nie brakuje. Do wyszukiwania informacji można użyć najróżniejszych „dżokerów", dzięki czemu program pokaże nie tylko pola zawierające określony ciąg znaków, ale także np. dane liczbowe z zadanego zakresu, z wyłączeniem takiego zakresu, zawierające znaki na określonych pozycjach itp. Praktycznie nie ma żadnych ograniczeń. Jeżeli nie interesuje nas wyszukiwanie danych pojedynczo – po kolei, możemy zaprogramować określone zapytania, także używając wymienionych dżokerów. Oczywiście nie musi być przeszukiwana cała baza – można szukać pasujących ciągów w określonych tylko polach. Wszystkie karty, w których wystąpił ciąg pasujący do zapytania, zostają wyświetlone w jednej z wybranych dwóch dodatkowych zakładek kartoteki. Dzięki temu wspaniałemu rozwiązaniu mamy „na kliknięcie" dostęp do informacji należących do dwóch wybranych kategorii oraz jednocześnie do całej bazy. Dodam jeszcze tylko, że baza umożliwia także zdalne wykonywanie komend DOS i ARexx, a także wyświetlanie plików graficznych – wystarczy to odpowiednio zaprogramować w jednym z pól.

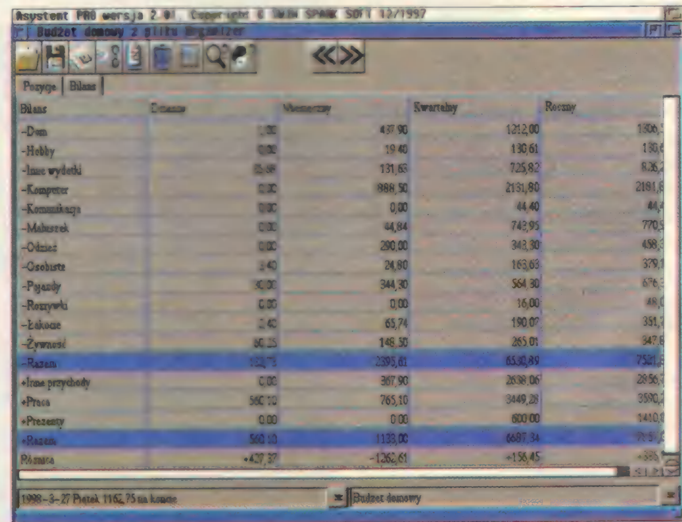
BUDŻET

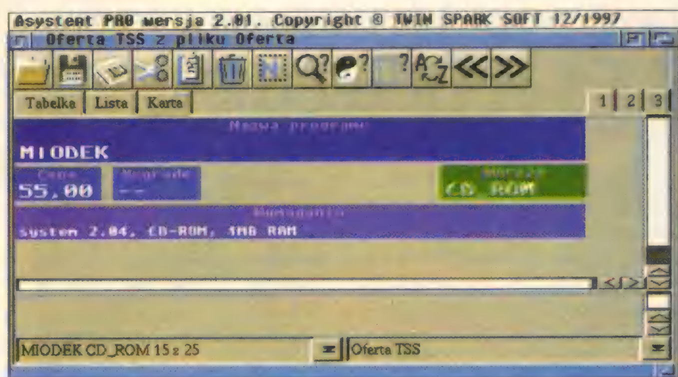
Kolejny rodzaj danych to Budżet. Tutaj mają pole do popisu osoby notujące skrupulatnie swoje wydatki i przychody. Dzięki tej funkcji Asystenta możemy sprawdzić, jakie sumy wydajemy na różne rzeczy, np. żywność, komputer, samochód, czy utrzymanie domu. Zarówno wydatki jak i przychody można bowiem podzielić na wiele dowolnych kategorii. Po kliknięciu myszką na odpowiednią zakładkę ukaże nam się szczegółowy bilans, wraz z podliczeniem czy jesteśmy „na plusie" czy „na minusie" z pieniędzmi i jaka kwota została nam jeszcze w portfelu (hmm, ja to wiem bez dodatkowego oprogramowania... – przyp. RB). Bilans wydatków przedstawiany jest dla konkretnego dnia, bieżącego miesiąca, kwartału i roku. Jeżeli suche dane liczbowe do nas nie przemawiają – możemy natychmiast wyświetlić elegancki wykres wydatków czy kołowy schemat przedstawiający ich strukturę (to samo dotyczy przychodów)! Nie muszę chyba tłumaczyć, że budżet można wykorzystać także do prowadzenia notatek z przychodów i rozchodów sklepu lub firmy.

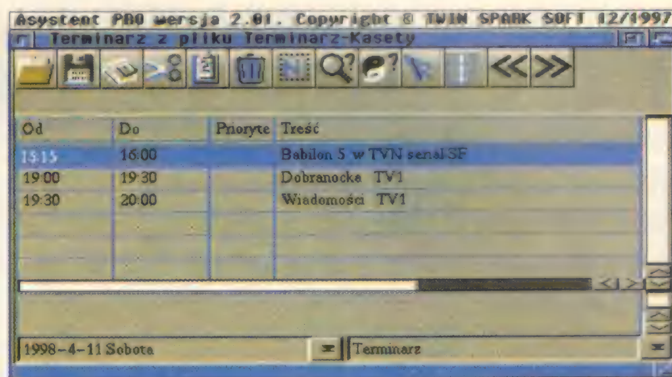
TERMINARZ

Inny rodzaj danych możemy przechowywać w części terminarzowej programu. Dzięki kilku pożytecznym funkcjom z łatwością możemy zapanować nad wszelkimi terminami spotkań, ważnych rodzinnych uroczystości czy chociażby planem zajęć w szkole. Błyskawicznie daje się zdefiniować zdarzenia, które występują co roku, raz na miesiąc, w określone dni tygodnia, czy też w dni robocze. Wystarczy jednorazowy wpis i ustawienie określonego zakresu czasowego. Każde zdarzenie można określić przez czas rozpoczęcia i zakończenia (jak na przykład poszczególne godziny lekcyjne w szkole) lub też nadając mu określony stopień ważności. Poruszanie się po Terminarzu znakomicie ułatwia dodatkowe okienko z kalendarzem, które można włączyć w menu programu. Dzięki niemu błyskawicznie przenosimy się do wybranego dnia, miesiąca i roku. Równie szybko można powrócić do aktualnej daty. Dla każ-









dego wpisu w terminarzu można zaprogramować dwa dowolne alarmy, które „zrywają nas na nogi" w zaprogramowanym czasie PRZED wystąpieniem zdarzenia. Poza samym alarmem można wymusić też wykonanie dowolnej komendy DOS, na przykład polecenie odtworzenia dźwięku syreny policyjnej. Można też nakazać, aby program przypominał nam o zbliżającym się zdarzeniu kilka dni wcześniej.

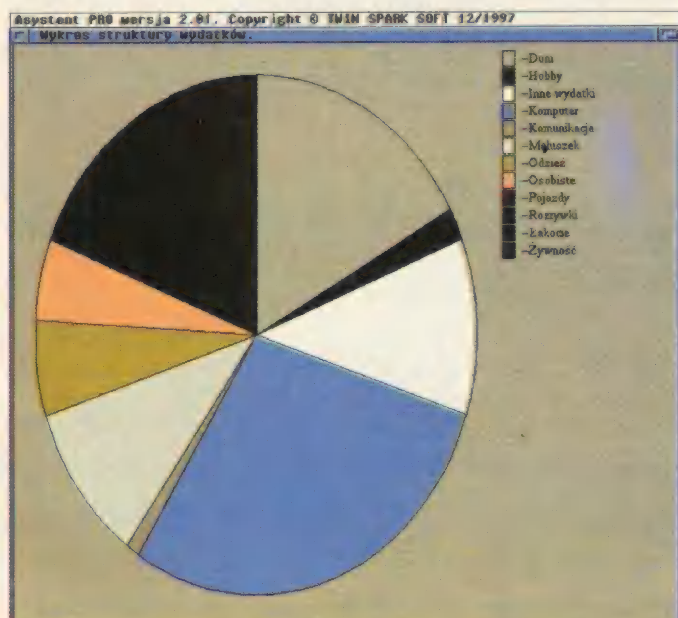
STRAŻNIK

Wszystkie zaprogramowane w terminarzu wpisy, alarmy i przypomnienia zostają wykorzystane w pełni dopiero przy użyciu dodatkowego modułu o nazwie Strażnik, dostarczanego na dyskietce z głównym programem. Najsensowniejsze zastosowanie Strażnika to uruchamianie go wraz z odpowiednim plikiem danych podczas startu komputera. Dosyć prosto można to zrealizować umieszczając dane wraz z ikoną w systemowej szufladzie WBStartup. Wówczas po każdym włączeniu i resecie komputera na ekranie pojawia się okienko z aktualną datą i czasem oraz spisem wydarzeń, jakie czekają nas w dniu bieżącym, kolejnym oraz ewentualnie w przyszłych (o ile jakieś zdarzenia mają zaprogramowane przypominanie z kilkudniowym wyprzedzeniem). Jeden rzut oka wystarcza, aby nie przegapić imienin cioci czy klasówki z polskiego. Dodatkowo okienko Strażnika pozwala wpisać „z wolnej ręki" dwa alarmy na okres pracy z komputerem, a także zdalnie uruchomić główny program Asystent z automatycznym wczytaniem do niego danych ze Strażnika. Po zminimalizowaniu okienka, Strażnik może także służyć jako gustowny zegar na blacie Workbencha.

INNE ATRAKCJE

Jeżeli komuś zależy na utajnieniu swoich danych – Asystent umożliwia zakodowanie pliku i zabezpieczenie go hasłem. Program pozwala także na wydrukowanie wszelkich przechowywanych danych. Moduł drukowania ma wiele dodatkowych opcji, dzięki którym w pełni panujemy nad finalną postacią papierowego dokumentu. Udostępnia nawet bardzo przydatną opcję podglądu dokumentu tuż przed wydrukiem. Ciekawostką jest fakt, że w trybie podglądu można wprowadzać zmiany w ułożeniu danych na karcie!

Jeżeli początkowo praca z Asystentem sprawia nam trudności – możemy w menu włączyć „dymki pomocy". Autor zastosował rozwiązanie bardzo podobne jak w pakiecie MUI (program z MUI nie korzysta!!!), tyle że „dymki" z podpowiedziami są prostokątne, a nie owalne.



WADY

Co mi się w programie nie podoba? W sumie poważniejsza wada jest tylko jedna – opcja przeszukiwania. O ile w Kartotece działa ona elegancko i spełnia wszystkie oczekiwania, o tyle w Budzecie i Terminarzu jest praktycznie bezużyteczna. Oczywiście wyszukiwanie działa i w tych dwóch typach danych, ale dotyczy wyłącznie aktualnie wyświetlanej karty. Można więc od biedy znaleźć jakąś pozycję na długiej liście zakupów z danego dnia w Budżecie, ale nie odnajdziemy już niestety danych sprzed kilku dni. Podobnie w Terminarzu opcja szukania na nic się nie przyda, jeżeli chcemy przykładowo znaleźć dzień, w którym ciocia ma imieniny. Trochę to bez sensu. Moim zdaniem powinny być przeszukiwane wszystkie wpisy w tych dwóch pozycjach, a nie tylko dane z aktualnego dnia. Kolejna niedogodność ujawnia się u nieco zamożniejszych amigowców. Program ma wewnętrzną, „wirtualną" paletę i korzysta z niej zawsze – porównując do aktualnej palety ekranu. Jest to rozwiązanie bardzo ciekawe, ponieważ pozwala zawsze zachować oryginalne kolory ustawione przez użytkownika, niezależnie od użytej palety (coś podobnego oferuje pakiet NewIcons). Niestety – autor chyba nie wziął pod uwagę posiadaczy kart graficznych. Jeżeli Asystent zostanie otworzony w trybie powyżej 256 kolorów – zaczyna się niemiłosiernie ślimaczyć. Już w 16 bitach (ponad 65 tys. kolorów) przerysowywanie gadżetów, ikonek, okienek itp. było tak koszmarnie wolne, że praca traciła sens (na procesorze 040!). Bałem się sprawdzać, co by było na ekranie 24-bitowym. Na szczęście Asystenta można otworzyć nie tylko na ekranie Workbencha, ale również na własnym, dowolnie zdefiniowanym. Skrupulatnie skorzystałem z tego faktu, przerzucając program na ekran w 256 kolorach. Praca stała się natychmiast szybka i przyjemna. Dodatkową zaletą jest możliwość zmiany czcionki używanej w Asystencie oraz zapisanie w preferencjach domyślnych pozycji wszystkich otwartych okienek.

INSTRUKCJA

obsługi Asystenta jest małą książeczką formatu i objętości zeszytu A5, 32 kartki. W sposób zwięzły, ale wyczerpujący opisuje ona wszystkie funkcje programu i sposób jego wykorzystania. Mam wrażenie że w instrukcji nie ma żadnego zbędnego słowa, za to są wszystkie niezbędne informacje. Bardzo mi się to podoba.

KRÓTKO MÓWIĄC

Program jak wspominałem nie korzysta z pakietu MUI, ale daje do dyspozycji wiele znanych z tego pakietu, bardzo pożytecznych funkcji. Moim zdaniem Autor wykonał kawał dobrej roboty. Polecam Asystenta Pro w nowej wersji absolutnie każdemu amigowcowi, ponieważ każdy znajdzie dla niego jakieś zastosowanie, a wkrótce nie będzie się mógł obejść bez tego pożytecznego narzędzia. Wymagania także są śmieszne – każda Amiga wyposażona w 1 MB pamięci! Asystenta można uruchomić z dyskietki (jedna dyskietka!) lub zainstalować na twardym dysku (proces bardzo łatwy dzięki wykorzystaniu systemowego Installera). Aby sensownie korzystać z Terminarza i Strażnika – wymagany jest też zegar czasu rzeczywistego z podtrzymaniem bateryjnym lub każdorazowe ustawianie daty i czasu przy uruchomieniu komputera. Jak na polski program tej klasy – cena jest bardzo niska. Wspierajmy więc polskich programistów i firmy, które przy Amidze pozostały!

Konrad DAKO Daszyński
dako@mp.pl

Asystent Pro 2

Producent	Twin Spark Soft
Dystrybutor	Twin Spark Soft ☎ (0-12) 645-59-16
Wymagania	1 MB
Zalecane	HD, zegar realtime
Cena	☎

9

NA COVER CD

PowerPC Corner

Witam w nowym dziale poświęconym oprogramowaniu przygotowanemu specjalnie z myślą o procesorach PowerPC instalowanych na nowych kartach turbo do naszych przyjaciółek.

Od momentu gdy sprzedane zostały pierwsze karty CyberstormPPC minęło już trochę czasu i zdążyło się pojawić nieco oprogramowania wykorzystującego możliwości procesorów linii PowerPC. Ponieważ rozwój software'u przygotowanego specjalnie pod kątem chipów spod znaku PPC traktujemy jako jedyną możliwość zmiany status quo Amigi, postanowiliśmy szybko i dokładnie informować wszystkich obecnych i potencjalnych użytkowników o rozwoju tej dziedziny amigowego oprogramowania. Naszym zamiarem jest nie tylko to, żeby aktualni posiadacze kart z procesorami MPC603e oraz MPC604e dokładnie wiedzieli, jakie programy mogą na nich uruchamiać, ale także by tym wstrzymującym się z decyzją zakupu pomóc tę decyzję podjąć. Nie ulega bowiem żadnej wątpliwości to, że dopóki użytkownicy PowerAmig nie będą stanowić mocnej grupy, małe są szanse na wysyp oprogramowania komercyjnego. Z drugiej strony niewielu zdecyduje się na zakup kart za kilka tysięcy złotych, jeśli nie będą mogli w pełni wykorzystać ich ogromnych możliwości. Wszystkie opisywane w tym dziale programy (poza komercyjnymi oczywiście) będziemy zamieszczać na coverCD.

WarpUP – WarpOS

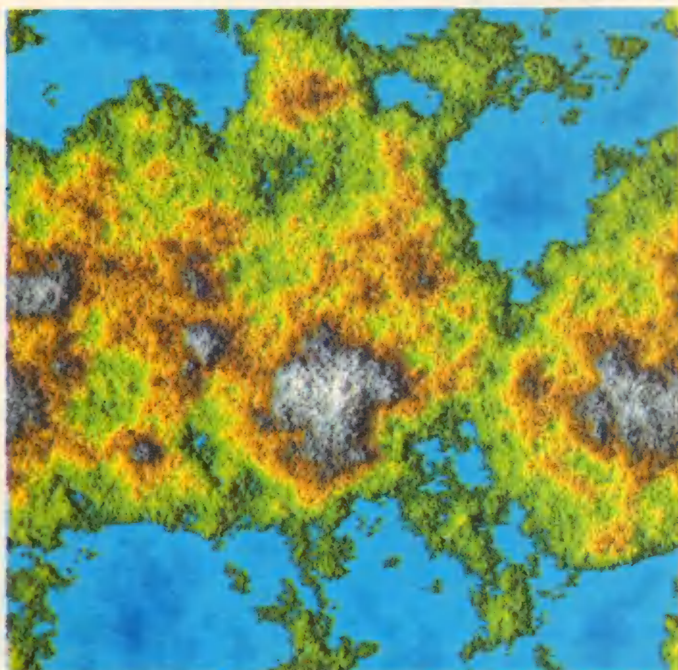
Według programistów z Haage&Partner dołączana do kart CyberstormPPC oraz BlizzardPPC biblioteka ppc.library nie jest szczytem kunsztu programistycznego. Nie dość, że nie zapewnia optymalnego wykorzystania szybkości procesora, to jeszcze wprowadza tak specyficzne mechanizmy komunikacji softwa-re-hardware, że uniemożliwi przyszłe działanie korzystającego z niej oprogramowania z kartami PowerPC innych firm. Nie godząc się na takie zmonopolizowanie rynku firma Haage&Partner opracowała własny system komunikowania się oprogramowania z kartami PowerPC, który ma zdać egzamin także z jeszcze nie stworzonymi kratami. WarpOS opiera się na dwóch bibliotekach - powerpc.library oraz warp.library – w nich zawiera się cały system WarpOS, który przejmuje kontrolę nad komunikacją, gdy tylko biblioteka powerpc.library zostaje załadowana. Istotą WarpUP jest tzw. HAL – Hardware-Abstraction-Library mechanizm uniezależniający działanie stworzonego przy użyciu pakietu developerskiego (StormC 3.0 for PPC, StormPowerASM itd.) oprogramowania od karty wyposażonej w zestaw procesorów z rodziny 68K oraz PPC. WarpOS w pełni obsługuje multitasking, ma opcjonalną ochronę pamięci oraz rozszerzony zestaw wspomagający programowanie gier oraz dem.

Dostarczany przez Haage&Partner pakiet składa się z niezbędnych bibliotek, pełnej, bardzo dokładnej dokumentacji (w tym specjalny guide dla mających zamiar tworzyć gry i programy demonstracyjne) oraz kilku programików pokazujących działanie i możliwości WarpOS-a. Najciekawszy z nich to świetny Voxelspace działający nie tylko na własnym ekranie, ale także w oknie Workbencha, potrafiący w rozdzielczości 320x240 (karta graficzna w systemie CyberGraphX) na procesorze 604e 200 MHz osiągnąć prawie 70 klatek na sekundę, a w 640x480 około 20 fps. Drugi z kolei program – Landscape, dobrze oddaje różnicę w prędkości wykonywania obliczeń między procesorami 68K a PPC. Prezentowany obok obrazek o rozdzielczości 1024x1024 liczył się na sześćsetczwórce 200 MHz ok. 4 sekund, co przy wyniku 22 sekundy dla procesora 68060 50 MHz mówi samo za siebie.

Na koniec sprawa nieprzyjemna – WarpOS (Haage&Partner) za nic nie chce współdziałać z biblioteką ppc.library (Phase5) i na odwrót. Efektem tego jest konieczność resetowania Amigi za każdym razem, gdy chcemy skorzystać z programu działającego w oparciu o inny system. Nie da się na przykład jednocześnie grać w ZhaDooma (wykorzystuje WarpOS) i uruchomić Art Studio Professional. Powoduje to pewien zamęt i chociaż niektórzy autorzy shareware'owych programów radzą sobie kompilując je w wersjach dla obu systemów, to taka sytuacja może stać się czynnikiem hamującym rozwój oprogramowania komercyjnego. Zwłaszcza, że WarpOS nie przewyższa oprogramowania z Phase5, a jest czasami wręcz wolniejszy...

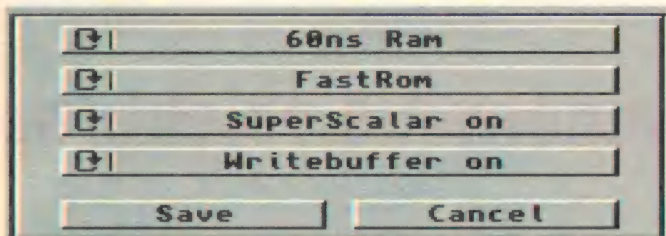
LW Show 1.6

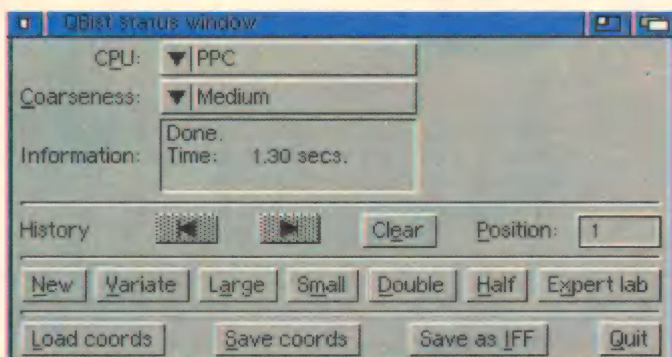
Przygotowany przez producenta kart PowerUP – firmę Phase5. Ten program pokazuje obiekty z Lightwave'a korzystając z systemu CyberGL. Jest to system w 99% zgodny z OpenGL stworzonym przez Silicon Graphics. LW Show potrafi pokazywać obiekty w okienku o dowolnej wielkości korzystając z cieniowania Gourauda. Bezproblemowo można nakładać Reflection Map. Obiekt składający się z 6000 wieloboków odświeżany był w rozdzielczości 320x240 z szybkością około 6 klatek na sekundę (procesor 604e 200 MHz), a w rozdzielczości 640x480 ok. 4 klatek na sekundę, co przy jego złożoności jest wynikiem całkiem niezłym. Procesor 68060 radził sobie kilkakrotnie wolniej. Pamiętać jednak trzeba, że CyberGL potrafi znacznie więcej niż tylko cieniowanie Gourauda, a pełna gama opcji dostępna będzie w pełnej wersji. O tym, że LW Show nie służy tylko do wyświetlania obiektów, świadczyć może cała gama możliwości obracania, zmiany perspektywy, zmniejszania i powiększania obiektu. Bardzo istotną rzeczą jest także fakt, że kompilacja LW Show dla procesorów PPC

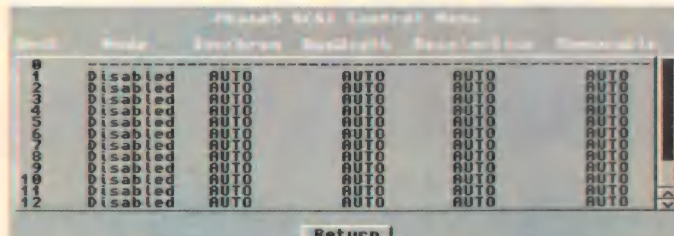




(po lewej) Efekt pracy programu Landscape. (góra) LW Show w akcji







(po lewej, góra) SCSI 44.38, (obok) Qbist

została przygotowana bardzo szybko i w związku z tym pakiet nie jest jeszcze w pełni zoptymalizowany.

QBist 1.6

Prosty program do robienia czegoś w rodzaju zaawansowanych plazm. Jego działanie jest podobne nieco do Texture Explorera z Kai's Power Tools na Macintosha. QBist jest oczywiście o wiele prostszy, ale efekty są bardzo ciekawe. Wykorzystać można go do tworzenia bardzo oryginalnych tekstur w prosty i szybki sposób (ach to PowerPC...). Zasada działania algorytmu jest równie prosta, co efektowna – w oknie widać dziewięć kwadratów. Każdy kwadrat naokoło zawiera zmodyfikowaną wersję tego w środku. Klikając myszką w jeden z nich zagłębiamy się w tę jakby gałąź drzewa. Można tak wędrować w nieskończoność odkrywając niezliczone ilości abstrakcyjnych tekstur. Na koniec wystarczy przeliczyć obrazek ze środka na cały ekran i już mamy gotowe tło np. do strony WWW. QBist autorstwa Andre Osterhues'a przy bardziej skomplikowanych formach graficznych potrafi liczyć na procesorze PPC do kilkunastu razy szybciej niż najszybsza z Motoroli 68K.

Create MPEG

Jest już także encoder do plików MPEG 3 skompilowany dla procesorów z rodziny PPC. Ze względu na złożoność obliczeń tworzenie takich plików przy wykorzystaniu dowolnego procesora 68K (nawet 060 50 MHz na karcie Cyberstorm MK3) było po prostu masochizmem. Teraz stało się bardzo szybkie, choć niestety jeszcze nie dość wygodne. Brakuje programu czytającego dane bezpośrednio z CD i kodującego je w zadany sposób. No cóż, miejmy nadzieję, że niedługo się to zmieni i autor postara się o użyteczne GUI i dodatkowe możliwości. Create MPEG (odpalony przy procesorze 604e 200 MHz) tworzy w tej chwili kilkumegabajtowe pliki MPEG w kilka minut, a nie jak to czasami w przypadku procesorów linii 68K bywało – kilkudziesięciu.

VBCC for PowerPC

VBCC to darmowy kompilator ANSI C przygotowany dla Amigi przez Volkera Barthelmana. Archiwum zawiera kompilator potrafiący generować pliki binarne gotowe do uruchomienia na Amigach wyposażonych w karty z procesorami PPC, preprocesor, asembler (także PPC), message browser oraz linker i niezbędne do programowania w C biblioteki. VBCC wyposażony jest w mechanizmy umożliwiające optymalizację kodu zarówno dla procesorów 020/030 jak i 040, 060 oraz PPC. Kompilator zadowala się Amigą z systemem 2.0 oraz 1 MB pamięci (oczywiście 1 MB wystarczy tylko do pracy z bardzo małymi kodami źródłowymi). Najważniejsze jest jednak to, że wraz z dodatkowymi programami narzędziowymi VBCC to pakiet umożliwiający stworzenie od początku do końca programu wykorzystującego możliwości procesorów PowerPC i do tego darmowy. Uwaga: kompilator działa w oparciu o oprogramowanie Phase5 (biblioteka ppc.library) i nie będzie współpracował z systemem WarpOS ani nie uruchomi się w przypadku gdy wcześniej uruchamiany był WarpOS (potrzebny jest reset Amigi).



Set60nsMode

Pchełka przełączająca kartę CyberstormPPC w tryb pamięci 60-nanosekundowej (jeśli nasze kości SIMM charakteryzują się właśnie takim czasem dostępu) umożliwiająca przyspieszenie działania procesora, a co za tym idzie wszystkich programów korzystających z PowerPC. Tryb 60ns działa tylko gdy wykorzystywane jest oryginalne oprogramowanie firmy Phase5 (biblioteka ppc.library), a odmawia współpracy z systemem WarpOS.

SetMemMode

Program, który zastępuje Set60nsMode, a przy tym jest znacznie bardziej elastyczny. Po pierwsze można włączać tryby NOREADWAITSTATE, oraz NOWRITEWAITSTATE dla każdego procesora osobno. To jest ta sama funkcja, co w opisanym powyżej programiku. Tutaj mamy dodatkowo opcję NOPRECHARGE, która wymaga pamięci 50ns (tylko dla procesora PPC) i daje dodatkowe przyspieszenie jej obsługi (ja mam 60ns i też działa dobrze...:)).

CyberMap

Programik dołączony do pakietu PowerUP. Służy do wczytywania plików zawierających ROM do pamięci. Może służyć do umieszczania naszego ROM-u w FASTRAM, ale wymaga to jego uprzedniego zgrania do pliku. Lepiej do tego celu użyć

Rom2FAST

Bardzo prosty program. Uruchamia się bez parametrów, a jego jedynym zadaniem jest skopiowanie Kickstartu z ROM do pamięci FAST. Trzeba uważać, żeby nie uruchamiać go dwa razy, gdyż program nie sprawdza czy czasem ROM już nie jest skopiowany i robi to ponownie (co zabiera kolejne 512 KB).

ElfLoadSeg

Bardzo ważny program znajdujący się w najnowszym pakiecie instalacyjnym do PowerUP. Umożliwia on bezpośrednie uruchamianie programów w formacie ELF. Niepotrzebne stają się „RunELF","RunPPC", czy też „LoadELF". Nareszcie program dla PPC to po prostu program, a nie jakieś pliki danych.

SCSI 44.38

Na zakończenie nie tyle program i nie tyle dla procesorów PPC, ale raczej dane dla użytkowników kart CyberstormPPC. SCSI 44.38 to nowy Bios zainstalowanego na karcie kontrolera SCSI. Jest to prawdziwy przełom w obsłudze karty. Jeżeli po resecie komputera przytrzymamy klawisz [Esc], zobaczymy coś w rodzaju drugiego Boot Menu. Można tutaj ustawić wszystkie parametry kontrolera, łącznie z wyłączeniem nie używanych Unitów, co przyspiesza start komputera. Oprócz tego znajdziemy tutaj opcje dotyczące samego procesora, a więc: przełączanie pamięci w tryb 60ns (niepotrzebny staje się program Set60nsMode, ale nie ma tu opcji NOPRECHANGE), MapRom – czyli wczytywanie romu z dysku, przy czym można włączyć opcję MacPatch zastępującą RsrvWarm potrzebną do poprawnej pracy emulatorów Fusion i Shapeshifter, wszystkie specjalne tryby procesora, którymi nie możemy operować z poziomu zwykłego amigowego Boot Menu.

Tomasz „Hires" Filipek
i Maciej „Than" Piekielnik

BOOPSI - programowanie obiektowe

Ważnym elementem każdego programu komputerowego jest jego interfejs graficzny. System Amigi dostarcza podstawowych elementów i narzędzi do jego stworzenia i obsługi. Jednak w praktyce stworzenie graficznego środowiska programu za pomocą oferowanych przez system gadżetów jest uciążliwe i wymaga dużego nakładu pracy.

Sytuacja znacznie się poprawiła od systemu 2.0 gdzie zaoferowano programistom tzw. BOOPSI ("Basic Oriented Programming System for Intuition"). Jest to zorientowana obiektowo metoda tworzenia gadżetów, obrazów i ramek, dająca możliwość łatwego tworzenia własnych elementów graficznych poprzez tworzenie nowych klas.

KLASY I OBIEKTY

Podstawowymi elementami BOOPSI są klasy i obiekty. Klasa definiuje obiekt, czyli opisuje, jakie posiada atrybuty i metody oraz zawiera opis tworzenia nowych obiektów. Inaczej mówiąc, stanowi wzorzec, na podstawie którego tworzone są obiekty. Obiekt natomiast jest konkretnym egzemplarzem swojej klasy z konkretnymi wartościami atrybutów oraz odpowiednimi metodami (funkcjami) działającymi na tych atrybutach (zmiennych). Cechą charakterystyczną obiektu jest to, że programista nie musi nic wiedzieć o jego wewnętrznej strukturze ani o sposobie implementacji metod. Obiekt traktowany jest jak czarna skrzynka, do której wnętrza ma się dostęp tylko za pomocą komunikatów.

Struktura klas BOOPSI jest przedstawiona na rysunku. Wynika z niego, że klasą bazową dla wszystkich klas BOOPSI jest rootclass. Definiuje ona podstawowe metody wspólne dla wszystkich klas, takie jak tworzenie nowego obiektu, pobranie wartości atrybutu czy ustawienie nowej wartości dla atrybutu. Trzy klasy pochodne – icclass, imageclass i gadgetclass – dziedziczą metody z rootclass oraz dzięki możliwościom programowania obiektowego rozszerzają je. Klasy te definiują własne metody oraz atrybuty. Same stanowią również klasy bazowe dla klas od nich pochodnych. Generalnie można powiedzieć, że każda klasa może być klasą bazową przekazując potomkowi swoje atrybuty i metody. Klasa pochodna może natomiast dodać swoje atrybuty, zastąpić metodę z klasy bazowej swoją metodą lub rozszerzyć metodę klasy bazowej.

FUNKCJE I METODY

W programowaniu obiektowym wywołanie funkcji polega na przesłaniu do obiektu odpowiedniego komunikatu. Jeżeli obiekt rozumie komunikat, to wykonuje odpowiednie działanie, a wynik zwraca nadawcy komunikatu. W BOOPSI przesyłaniem komunikatów do obiektów zajmują się dwie funkcje: DoMethodA() oraz DoSuperMethodA(), zdefiniowane w bibliotece amiga.lib. Różnica między tymi funkcjami polega na tym, że DoMethodA() wywołuje metodę z klasy obiektu, natomiast DoSuperMethodA() wywołuje metodę z klasy bazowej.

```
/* C */
ULONG DoMethodA( Object *obj , Msg message );
ULONG DoSuperMethodA( struct IClass *cl, Object *obj, Msg message );

{ HSPascal }
function DoMethodA( obj : pointer ; message : pMsg ): long;
function DoSuperMethodA (cl, obj: pointer; message: pMsg): long;
```

gdzie:
cl – wskaźnik na klasę obiektu ;
obj – wskaźnik na obiekt BOOPSI, do którego wysyłamy komunikat;
Msg – wskaźnik na strukturę definiującą komunikat.

Sama zaś struktura Msg zawiera identyfikator metody oraz opcjonalnie listę parametrów:

```
/* C */
typedef struct {
    ULONG MethodID; /* Unikalny identyfikator metody */
    /* Konkretna metoda może mieć zdefiniowane */
    /* dodatkowe pola rekordu               */
} *Msg;

{ HSPascal }
type
  tMsg = record
        MethodID : long; { Unikalny identyfikator metody }
        { Konkretna metoda może mieć zdefiniowane }
        { dodatkowe pola rekordu               }
      end;
```

Aby nie trzeba było za każdym razem wypełniać odpowiednich struktur i wywoływać niewiele mówiącą funkcję DoMethodA(), w bibliotece Intuition zdefiniowano kilka funkcji ułatwiających przesyłanie komunikatów do obiektów.

Żeby móc korzystać z obiektów BOOPSI, trzeba je powołać do życia. Służy do tego celu funkcja NewObjectA().

```
/* C */
APTR NewObjectA( struct IClass *classPtr , UBYTE *classID ,
          struct TagItem *tagList );

{ HSPascal }
function NewObjectA( classPtr : pIClass ; classID : STRPTR ;
          tagList : pTagItem) : pointer;
```

gdzie:
classPtr – wskaźnik na klasę prywatną;
classID – wskaźnik na nazwę będącą identyfikatorem klasy publicznej. Jeżeli classPtr wskazuje na klasę prywatną, to classID nie jest używane;
tagList – wskaźnik na tablicę tagów, którymi będzie zainicjowany nowy obiekt.

Funkcja NewObjectA() tworzy nowy obiekt. Wynikiem funkcji jest wskaźnik na obiekt BOOPSI lub NULL, jeżeli nie można stworzyć nowego obiektu.

Do zmiany wartości atrybutów służą dwie funkcje: SetAttrsA() oraz SetGadgetAttrsA(). Funkcję SetGadgetAttrsA() powinno się stosować do zmiany atrybutów obiektów klasy gadgetclass i pochodnych.

```
/* C */
ULONG SetAttrsA( APTR object, struct TagItem *tagList );

ULONG SetGadgetAttrsA( struct Gadget *gadget, struct Window *window,
   struct Requester *requester, struct TagItem *tagList );

{ HSPascal }
function SetAttrsA( object: pointer; tagList: pTagItem): long;

function SetGadgetAttrsA(gadget: pGadget; window: pWindow;
        requester: pRequester;   tagList: pTagItem): long;
```

gdzie:
object – obiekt, któremu chcemy zmienić atrybuty;
tagList – lista atrybutów do zmiany (tagID, wartość);
window, requester – okno lub requester które zawiera gadget BOOPSI.
Do pobierania aktualnej wartości atrybutów służy funkcja GetAttr().

```
/* C */
ULONG GetAttr( unsigned long attrID, APTR object, ULONG *storagePtr );

{ HSPascal }
function GetAttr(attrID: long; object: pointer;   storagePtr: plong): long;
```

gdzie:
attrID – identyfikator atrybutu;

object – interesujący nas obiekt;
storagePtr – adres zmiennej, do której zostanie przekazana wartość atrybutu.
Funkcja GetAttr() zwraca 0, jeżeli wyspecyfikowany atrybut nie jest dostępny.
Gdy obiekt BOOPSI nie jest już potrzebny, usuwamy go za pomocą funkcji DisposeObject().

```
/* C */
void DisposeObject( APTR object );

{ HSPascal }
procedure DisposeObject( object : pointer );
/* C */

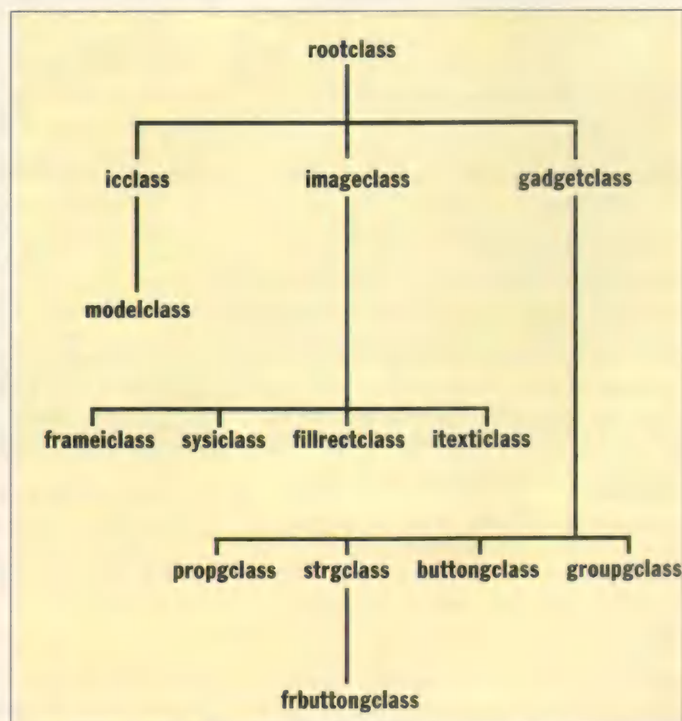
PRZYKŁADY
/*
 * przykład.c
 */
main()
{
   struct Gadget *obj;
   struct Window *win;
   ULONG currval; /* zmienna przechowująca bieżącą wartość atrybutu */
   struct TagItem taglist[] = { { GA_Top ,     100 },
                        { PGA_NEWLOOK , TRUE },
                        { TAG_END , } };
   /*
   ...Otwarcie biblioteki Intuition oraz okna!
   */
   /* Powołanie obiektu */
   obj = (struct Gadget *)NewObjectA( NULL , „propgclass" , &taglist[0] );
   /* Obiekty BOOPSI w zależności od klasy mogą być wykorzystane
    * w różnym kontekście. W tym przykładzie obiekt jest traktowany
    * jak zwykły gadget.
    */
   AddGList( win , obj , -1, -1, NULL);
   RefreshGList( obj , w, NULL, -1);
   /*
   ...
   */
   /* Pobranie wartości atrybutu */
   GetAttr( PGA_TOP , obj , &currval ); /
   /*
   ...
   */
   /* Zmiana wartości atrybutu wykorzystująca dostępny w C
    * mechanizm funkcji ze zmienną liczbą argumentów . Funkcja
    * automatycznie odświeża widok gadżetu w oknie
    */
   currval = 1234;
   SetGadgetAttrs( obj , win , NULL , PGA_TOP , currval , TAG_END );
   /*
   ...
   */
    RemoveGlist( win , obj , -1 );
    DisposeObj( obj ); /* usunięcie obiektu */
   /*
   ... Sprzątanie...
   */
}
```

```
{
 przykład.pas
}
Program przykład;
const
 taglist : array[0..2] of tTagItem =
        (( ti_Tag : GA_TOP ; ti_Data : 100 ),
         ( ti_Tag : PGA_NEWLOOK ; ti_Data : TRUE_ ),
         ( ti_Tag : TAG_END ));
var
  obj   : pGadget;
  win   : pWindow;
  currval : ULONG;
  dummy  : long;
  t      : array[0..4] of LONG ;
begin
  { ...Otwarcie biblioteki Intuition oraz okna ! }
  { Powołanie obiektu }
  obj = pGadget(NewObjectA( NULL , „propgclass" , @taglist[0] ));
  {
   Obiekty BOOPSI w zależności od klasy mogą być wykorzystane
   w różnym kontekście . W tym przykładzie obiekt jest traktowany
   jak zwykły gadget.
  }
  dummy := AddGList( win , obj , $FFFF , -1, NIL);
  RefreshGList( obj , win , NIL , -1);
  { ... }
  { Pobranie wartości atrybutu }
  dummy := GetAttr( PGA_TOP , obj , @currval );
  { ... }
  { Zmiana wartości atrybutu  }
  currval = 1234;
  t[0] := PGA_TOP ; t[1] := currval ; { tak jest mniej pisania }
  t[2] := TAG_END ;
  dummy := SetGadgetAttrsA( obj , win , NULL , @t[0] );
  { ... }
   dummy := RemoveGlist( win , obj , -1 );
   DisposeObj( obj ); { usunięcie obiektu }
  { ... Sprzątanie... }
end.
```

Aby podsumować ten krótki wstęp do programowania BOOPSI załączam dwa listingi prostego programu dla programujących w C oraz w Pascalu (HSPascal). Są na bieżącym coverCD. Przykład ukazuje, jak tworzyć podstawowe obiekty BOOPSI, zmieniać i pobierać atrybuty, jak zrealizować komunikację między obiektami oraz jak je usuwać. Uwagi i pytania proszę kierować e-mailem:

woody8@kki.net.pl
Artur Karpunin

Źródła :
Amiga Developer CD v1.1 Reference/Amiga_Mail_Vol2:
„Introduction to Boopsi", autor John Orr.
„Includes&AutoDocs", autor Commodore Inc.
„Analiza Obiektowa", autor Peter Coad i Edward Yourdon, wydawnictwo README.



1. Schemat struktury BOOPSI

Blitz Basic cz. 8

Zgodnie z zapowiedzią – dziś dokończymy opis komend obsługujących palety kolorów, zajmiemy się także bitmapami i spróbujemy wszystko połączyć w jakąś sensowną całość.

Na początek errata: poprzedni odcinek nosił numer osiem, mimo że był to odcinek siódmy. Sorki.

Nie zapomniałem oczywiście o mojej obietnicy – dziś więcej praktyki niż teorii, postaram się zamieścić więcej konkretnych przykładów wykorzystania tego, o czym mowa była w trzech ostatnich (z tym włącznie) odcinkach kursu Blitza.

PALETY

Zaczniemy od opisu pozostałych komend służących do obsługi palet w BB2.

```
PalRGB Pal#,COL,Red,Green,Blue
```

Jest to funkcja analogiczną do AGAPalRGB opisanej w odc. 7, z tym że dotyczy ona maszyn bez kości AGA. Jako trzy ostatnie parametry nie podajemy więc wartości od 0-255, lecz od 0-15 dla każdej składowej, które to opisują kolor w układach ECS/OCS.

```
Cycle Pal#
```

Użycie tej komendy spowoduje uaktywnienie trybu rotacji kolorów aktualnie używanego ekranu. Informacje o rotacji (zakres, szybkość) mogą zostać odczytane z palety ILBM (przy okazji ładowania komendą LoadPalette), lub ustalone komendą

```
SetCycle Pal#,Num#,LowC,HighC[,Speed]
```

Pal# to numer palety, dla której ustawiamy preferencje rotacji koloru, Num# to numer rotacji (max. 7), LowC to pierwszy numer z palety biorący udział w rotacji, HighC to ostatni numer biorący udział w rotacji (wszystkie inne, znajdujące się między nimi, co chyba oczywiste, również wezmą w niej udział), opcjonalny parametr Speed to szybkość rotacji. Ustawienie wartości parametru Speed ujemnej spowoduje rotację wstecz.

```
Stop Cycle
```

Komenda ta spowoduje zatrzymanie rotacji kolorów rozpoczętej za pomocą komendy Cycle.

```
PaletteRange Pal#,StartC,EndC,r0,g0,b0,r1,g1,b1
```

Komenda ta służy do wygodnego tworzenia łagodnego przejścia koloru pomiędzy dwiema pozycjami w palecie. Opcja taka, często spotykana w różnego rodzaju requesterach zmiany palety, nosi nazwę SPREAD. Parametr Pal# to numer palety, StartC to początkowy kolor, którego opis tworzą parametry r0,g0,b0 (poszczególne składowe koloru, oczywiście AGA), EndC to końcowy kolor, którego opis tworzą trzy ostatnie parametry – r1,g1,b1.

GRAFIKA

W temacie palet to byłoby na tyle. Gdy przebrniemy przez bitmapy (to już dzisiaj) oraz przez podstawowe funkcje dot. rysowania grafiki (najprostsze operacje) powrócimy do palet, by trochę się nimi jeszcze pobawić. Póki co wracamy do systemu, postaramy się przypisać naszemu ekranowi bitmapę po to, aby móc na tym ekranie coś narysować. Aby nie zanudzać Was wciąż takimi samymi schematami przedstawiania konkretnego zagadnienia, dziś znów zaeksperymentuję, przedstawiając całe zagadnienie bitmap i najprostszych operacji graficznych na jednym dużym przykładzie, popartym stosownymi komentarzami tego, o czym moglibyście nie wiedzieć. No to zaczynamy! Naszym zadaniem jest napisać program, który:

1. Otworzy ekran
2. Przypisze do ekranu jakąś bitmapę
3. Narysuje kilka figur geometrycznych na ekranie
4. Zaczeka na naciśnięcie LKM i wyjdzie z siebie :).

Najpierw otworzymy sobie ekran. W naszym przypadku będzie to ekran w trybie Hires (a jakże ;) o rozmiarach 640x256. Jeśli nie masz układów AGA, zajrzyj do poprzednich odcinków, gdzie znajdziesz informacje, w jaki sposób otworzyć ekran w mniejszej liczbie kolorów oraz w innym trybie wyświetlania. Jak pamiętamy (pamiętamy? :), do otwarcia ekranu służą dwie komendy, my skorzystamy z prostszej – Screen, a nie ScreenTags, ponieważ nie interesuje nas dokładne ustalanie preferencji ekranu, wystarczą te podstawowe:

```
Screen 0,0,0,640,256,8,$8000,"",1,2
```

Format funkcji Screen był już opisywany, więc nie ma sensu się powtarzać. Otwarcie ekranu mamy więc już za sobą, teraz stwórzmy w pamięci bitmapę, którą potem przypiszemy do naszego ekranu:

```
BitMap 0,640,256,8
```

Format instrukcji BitMap:

```
BitMap #BitMap,szerokosc,wysokosc,kolory
```

gdzie #BitMap to numer bitmapy, kolory to liczba bitplanów (czyli cyfra określająca potęgę, do której musimy podnieść 2, żeby otrzymać żądaną liczbę kolorów – przykładowo tu jest 8, bo 2 do ósmej daje 256 kolorów). Reszta jest chyba oczywista (szerokość i wysokość bitmapy).

Po zainicjowaniu bitmapy przydałoby się przypisać ją teraz do naszego ekranu. Jak nietrudno się domyślić, służy do tego jakaś komenda, a jest nią:

```
ScreensBitMap 0,0
```

Przypisuje ona określonemu przez parametr #1 ekranowi bitmapę o numerze wskazywanym przez parametr #2. Teraz wyczyścimy naszą bitmapę – nie trzeba tego koniecznie robić, jednak warto być pewnym, że nic na niej nie będzie...

```
Cls 1
```

BitMapa aktualnie używana (nie musieliśmy informować o tym Blitza, bo komenda ScreensBitMap automatycznie nadaje dołączanej bitmapie taki status) została wyczyszczona kolorem nr 1 z palety.

Chcemy narysować coś ładnego, więc przydałoby się wykorzystać wszystkie z 256 kolorów, jednak domyślna paleta jest, delikatnie mówiąc, badziewna, trzeba ustawić swoją – lepszą. Proponuję delikatny niebieski, nawet rzekłbym morski (ciekawe, jaki będzie w druku :). No to ustawmy wreszcie tę paletę:

```
For a=0 To 255
  AGARGB a,0,a,a
Next a
```

Pamiętacie pętle For-Next? Zastosowałem tu taką, bo bardzo wygodnie jest jej w tym przypadku użyć. Kolejne kolory (które wskazuje licznik pętli) mają ustawiane wartości R na 0, G na licznik pętli, oraz B również na licznik. Po 256 krokach daje nam to piękną paletę z delikatnym przejściem od koloru 0,0,0 do 0,255,255.

Mamy już otwarty ekran, przypisaną doń bitmapę, a nawet ustawioną piękną morską paletę. Co nam pozostało? Rysować!

Zaczynamy od kwadratu złożonego z 16x16 małych kwadracików, których kolor to wynik mnożenia pozycji x i y. Brzmi zawile, ale jest dość proste i ładnie wygląda. Spójrzcie na załączony (jeśli jest załączony :) screen – w jego lewym górnym rogu widać efekt tej procedurki:

```
For x=1 To 15
  For y=1 To 15
    Boxf x*12,y*7,x*12+12,y*7+7,x*y
  Next y
Next x
```

I gotowe. Kwadrat rozkładu iloczynów (ghy.. ghy..) mamy z głowy. Nie będziemy się wgłębiać w komendę Boxf, ponieważ zostanie ona opisana dokładnie poniżej, gdzie przedstawię także inne komendy graficzne w Blitzu. Teraz kolej na ten gradient od góry do dołu, który również widać na ilustracji...

```
For x=1 To 250
  Line 320,10+x,639,10+x,x
Next x
```

Też proste prawda? Najlepiej spójrzcie na dół, gdzie opisana jest komenda Line. Pozostała nam teraz tylko ta elipsa, do której stworzenia musimy wprowadzić dodatkową zmienną kol:

```
kol=0
```

która na początku ma przyjąć wartość 0. Teraz rysujemy kolejne fazy elipsy, przy użyciu jednej pętli for-next:

```
For x=200 To 0 Step -1
  kol+1
  Circlef 260,182,x,70,kol
Next x
```

Elipsa gotowa, pozostaje zaczekać na klawisz myszy i wyjść z programu.

```
MouseWait
End
```

Tak właśnie działa nasz program. Dosyć proste, prawda? Niezrozumiałe mogły pozostać jedynie (taką mam nadzieję) komendy dotyczące rysowania – Circlef, Line, czy Boxf przystąpmy więc do teoretycznego (brrr) opisu tych, jak i pozostałych, komend służących do rysowania.

KOMENDY GRAFICZNE

Zacznijmy od komend użytych w przykładzie.

```
Boxf x1,y1,x2,y2,kol
```

Komenda ta służy do rysowania wypełnionego prostokąta o współrzędnych x1,y1 lewego górnego rogu i wsp. x2,y2 pr. dolnego rogu. Kol oznacza numer koloru, którym chcemy rysować. Instrukcja Boxf może być użyta tylko w przypadku używania bitmapy, nie można narysować wypełnionego prostokąta bezpośrednio na oknie (bez przypisanej bitmapy).

```
Line [x1,y1,]x2,y2,Kol[,width]
```

Rysuje (j.w. – bitmapa!) linię o współrzędnych x1,y1,x2,y2. Pominięcie opcjonalnych parametrów x1,y1 spowoduje narysowanie linii od aktualnego położenia kursora graficznego do punktu okr. wsp. x2,y2, przy czym kursor graf. zostaje automatycznie przeniesiony do punktu x2,y2 (uff..). Parametr Kol – patrz wyżej. Drugi – opcjonalny – parametr width to grubość rysowanej linii.

```
Circlef x,y,rx[,ry],kol
```

Rysuje (bitmapa) wypełnioną elipsę lub koło o współrzędnych środka okr. przez parametry x,y. rx to promień koła lub (w przypadku użycia również parametru ry) promień x elipsy, w tym przypadku ry to oczywiście promień y elipsy. Pytanie za 100 punktów, co powstanie, jeśli rx=ry? A co oznacza kol? Nie wiem, pomóżcie!

Odbiegamy trochę od komend z przykładu. Skupmy się teraz na reszcie komend dot. obsługi grafiki w Blitzu.

Funkcje Circle oraz Box mają identyczne działanie jak ww. odpowiednio Circlef oraz Boxf, z tym że zamiast wypełnionych figur otrzymamy ich niewypełnione odpowiedniki.

```
Poly num,coords.w,kol
```

Pamiętacie Typy? Na pewno tak :). Poly rysuje łamaną, której liczba faz określana jest przez „num", a kolejne współrzędne punktów zapisane są w typie coords jako słowa (.w).

```
Polyf num,coords.w,kol[,kol2]
```

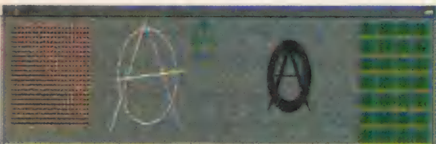
Funkcja analogiczna do poprzedniej, rysująca jednak wypełnioną łamaną. Ma ona dodatkowy parametr kol2, który określa kolor jakim ma być narysowana łamana, jeśli kolejność punktów będzie w typie coords odwrotna. Ciężko to zrozumieć, jednak dokładniej opiszę to przy okazji wypełnianej grafiki 3D w Blitzu, ponieważ komenda ta będzie tam jak znalazł!

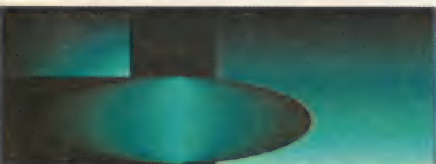
```
FloodFill x,y,kol[,borkol]
```

Pozwala nam wypełnić zamknięty obszar, w którym znajduje się punkt o współrzędnych x,y kolorem kol. Parametr opcjonalny „borkol" pozwala na zdefiniowanie koloru, który ma być granicą wypełnienia. Możemy być wtedy pewni, że – przykładowo – wszystko będące wewnątrz okręgu w kolorze 12 po wykonaniu instrukcji FloodFill z parametrem borkol=12 będzie zamalowane na kolor kol. Oto stosowny przykład (proponuję dopisać procedury we/wy takie jak w przykładzie wyżej, bo to nie jest przykład kompletny).

```
For a=1 To 40
 Boxf 20+a,20+a,120-a,120-a,a+40
Next a
Circle 120,120,40,250
FloodFill 100,100,120,250
```

W sumie w tym konkretnym przypadku można zastosować funkcję Circlef, ale to tylko przykład – ta dodatkowa możliwość funkcji FloodFill jest w niektórych przypadkach wręcz niezastąpiona.





```
Plot x,y,kol
```

Stawia punkt o współrzędnych x,y i kolorze kol.

Wszystkie ww. komendy graficzne operowały na bitmapie. Nie dało się za ich pomocą narysować nic na oknie bez doczepionej grafiki. Istnieją jednak specjalne komendy w Blitzu, które właśnie do tego służą. Zajmijmy się teraz właśnie nimi.

Znów zaczniemy od przykładu praktycznego w podobnej formie, jak ten na początku (polubiłem to, Wy na pewno też). No to zaczynamy.

Na samym początku musimy określić ekran, na którym chcemy otworzyć okno. W naszym przypadku będzie to ekran Workbencha. Pamiętacie jak się to robi:

```
WbToScreen 0
Use Screen 0
```

i problem ekranu mamy z głowy. Teraz otwieramy okno. Niech będzie to okno o numerze 0, w pozycji x=20, y=20 wielkości 600x120 i wł. flagach Activate (automatyczna aktywacja przy otwarciu), RmbTrap (brak reakcji na PKM), DepthGadget (gadżet zmiany pozycji wzgl. innego okna) i CloseGadget (gadżet zamknięcia okna):

```
Window 0,20,20,600,120,$00011000|$6| ►
$a,"Gfx",1,2
```

Okno otwarte... i gotowe – teraz możemy zabrać się za rysowanie. Nim to jednak zrobimy, stwórzmy sobie uniwersalną procedurę na rysowanie znaczka (A). Będziemy go mogli postawić, gdzie nam się żywnie podoba ;).

Jak pamiętacie, do tworzenia funkcji ni nie zwracającej (bo co ma zwrócić funkcja rysująca ww. znaczek na ekranie?) używa się komendy Statement. W naszym przypadku funkcję wywoływać będziemy z pięcioma parametrami – x,y,r,kol oraz rnd_.

```
Statement Anarchia{x,y,r,kol,rnd_}
```

Funkcja została zainicjowana. x,y to wsp. x i y znaku (A), r to promień okręgu w znaku (A), kol to kolor. Najpierw wyznaczamy sobie granicę niedokładności, która będzie argumentem dla losowego wyznaczania wartości dodawanych lub/i odejmowanych od poszczególnych współrzędnych. Jeśli rnd_ ustawione zostało na false, granica wynosić będzie 0 (maksymalna dokładność), jeśli rnd_=True granica niedokładności będzie równa r/3, bo niedokładność równa promieniowi byłaby zbyt duża.

```
If rnd_=True Then rchg=r/3 Else rchg=0
```

Teraz narysujemy okrąg. Zasada rysowania okręgu jest identyczna jak w przypadku bitmap.

```
WCircle x,y,r,kol
```

Okrąg jest. Teraz trzeba postawić wszystkie z trzech nóżek litery A. Nie będę tłumaczył, jak to jest zrobione, bo możecie sami się o tym przekonać. Zawsze tak robiłem, kiedy sam analizowałem jakiś przykład. Zabawcie się w Amigę (najlepiej PPC :) i rysujcie krok po kroku to, co wykonują trzy następne instrukcje dla określonych parametrów, zrozumiecie to w mig. Przypominam tylko, że komenda WLine działa identycznie jak Line.

```
WLine x,y-r-Int(Rnd(rchg)),x-r-Int(Rnd(rchg)), ►
y+r+Int(Rnd(rchg)),kol
WLine x,y-r-Int(Rnd(rchg)),x+r+Int(Rnd(rchg)), ►
y+r+Int(Rnd(rchg)),kol
WLine x-r-Int(Rnd(rchg)),y+Int(Rnd(rchg)), ►
x+r+Int(Rnd(rchg)),y-Int(Rnd(rchg)),kol
```

Po narysowaniu całego znaczka możemy zakończyć definiowanie procedury.

```
End Statement
```

Teraz stwórzmy sobie „tapetę" na której rysować będziemy inne figury (o ile dołączony został screen – to są te szare małe znaczki (A) pod innymi).

```
For x=1 To 23
 For y=1 To 4
  Anarchia{0+x*25,0+y*25,10,4,True}
 Next y
Next x
```

Chyba zrozumiałe? Wywołujemy 23 razy po 4 razy funkcję Anarchia, dodając odpowiednio wartości do x i y rysowanego znaku. Powstaje dywan złożony z 23 w poziomie i 4 w pionie znaków (A).

Zostawmy na chwilę znak (A) i narysujmy kratę, złożoną z 20 poziomych i 20 pionowych przecinających się linii. Zadanie w sumie proste, oto rozwiązanie.

```
For xy=0 To 20
 WLine 17,20+xy*4,124,20+xy*4,1
 WLine 20+xy*5,16,20+xy*5,104,7
Next xy
```

Tym razem nie było losowych wartości i krata będzie równiutka. Powróćmy jeszcze na chwilę do (A) – postawmy dwa dodatkowe znaki:

```
Anarchia{200,60,40,2,True}
Anarchia{280,30,15,3,True}
```

oraz znak złożony z kilku powiększających się (czarny na screenie, tym razem rnd_ ustawiamy na False, bo z rnd_ nie wygląda najlepiej):

```
For r=1 To 10
 Anarchia{400,60,20+r,1,False}
Next r
```

Zauważcie, że użyłem tu (celowo) zmiennej r, która użyta jest także w procedurze. To chyba najlepszy przykład na zastosowanie zmiennych lokalnych. Zmiana wartości zmiennej r w procedurze nie zmieni wartości zmiennej r w programie głównym i odwrotnie.

Teraz narysujmy te sześcianiki z prawej strony okna. Zadanie również nie należy do trudnych, jednak podobnie jak w przypadku funkcji „Anarchia" proponuję rozpisać sobie to samodzielnie.

```
For x=1 To 4
 For y=1 To 10
  WBox 470+x*25,y*15,490+x*25,y*15+10,3
 Next y
Next x
```

Elegancko byłoby także nie czekać już na LKM, jak to było w przypadku ekranu, tylko na wciśnięcie gadżetu zamknięcia okna (bo po to on jest). Załatwia to poniższa pętla, która – przypominam – czeka na zdarzenie intuition (ev.l=WaitEvent) i kończy się, jeśli kod zdarzenia jest równy $200 (IDCMP_CLOSEWINDOW).

```
Repeat
ev.l=WaitEvent
Until ev.l=$200
```

szczęśliwie dobrnęliśmy do końca programu, pozostaje nam już tylko z niego wyjść.

```
End
```

Na dziś to będzie wszystko. Mam nadzieję, że kurs stał się dla Was ciekawszy od momentu, kiedy zaczęło „być coś widać" na ekranie. W następnym odcinku zabierzemy się za gadtools (przy okazji wykorzystamy większość zdobytej dziś i wcześniej wiedzy), czyli gadżety, menu itp. itd.

Na CoverCD, oprócz listingów z dzisiejszego odcinka kursu, znajdziecie także przykład (z opisem) użycia w praktyce komendy Poly oraz Polyf.

Kolejnej zmianie uległ mój adres email. Wszystkich zainteresowanych proszę o słanie poczty na adres: maq@opnt.optimus.wroc.pl. Wszystko wskazuje na to iż adres ten będę miał trochę dłużej niż poprzednie.

Maciej Matyka

MIDI, czyli jak zostać muzykiem - cz.1

Dziś z okazji padu Bardzo Ważnego Dysku Twardego zamiast odcinka kursu Art Effecta rozpoczynamy nową SZKÓŁKĘ – MIDI. Art Effect wróci w następnym numerze. Sorki.

Z pewnością wielu z Was chciałoby wykorzystać swój komputer do komponowania muzyki. Oczywiście najprostsze rozwiązanie to uruchomienie jednego z wielu edytorów muzycznych, jakie powstały dla Amigi. Ale co zrobić, jeśli to nie wystarcza? Odpowiedź jest prosta: użyć syntezatora w połączeniu z komputerem. Jednak nie każdy wie, w jaki sposób to zrobić. I właśnie dla nich będzie przeznaczony ten cykl, choć i bardziej zaawansowani użytkownicy będą mogli czegoś się z niego nauczyć.

Zaczniemy od początku, czyli od wyjaśnienia samego pojęcia.

CO TO JEST MIDI?

Skrót MIDI to z ang. Musical Instruments Digital Interface, czyli Cyfrowy Interfejs Instrumentów Muzycznych. Jest to złącze, umożliwiające komunikację instrumentów elektronicznych z urządzeniami mającymi wbudowany taki sam interfejs. Wiadomo jednak, że nas będzie interesowała wymiana danych między syntezatorem i komputerem.

CO TO DAJE?

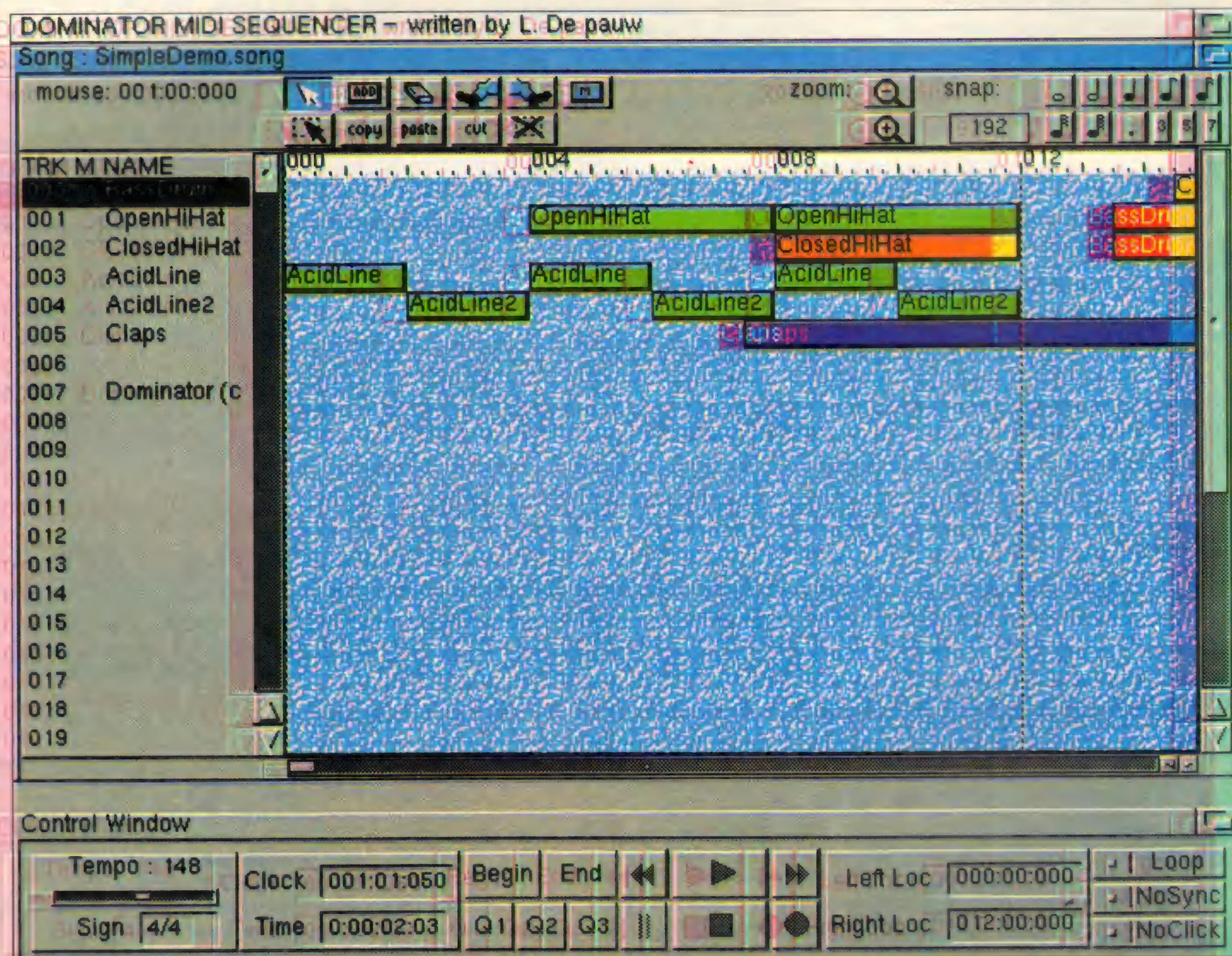
Z punktu widzenia użytkownika, który chce posługiwać się komputerem jako narzędziem do tworzenia muzyki, najważniejsza jest wygoda, a także uzyskiwana jakość. Mając instrument nie musimy wpisywać nut za pomocą klawiatury. Gramy po prostu na syntezatorze, a komputer rejestruje wszystkie nuty wraz z ich parametrami (o tym będzie później). Bez syntezatora praca jest bardzo utrudniona. Dodatkową zaletą jest koniec kłopotów ze znalezieniem odpowiednich sampli, czyli instrumentów, które będą wykorzystane w utworze. Związany z tym jest także problem uzyskania odpowiednich akordów, który także znika, jeśli używamy syntezatora. Wszystkie instrumenty mamy zapisane w pamięci naszego instrumentu, a i one mogą być wymienne.

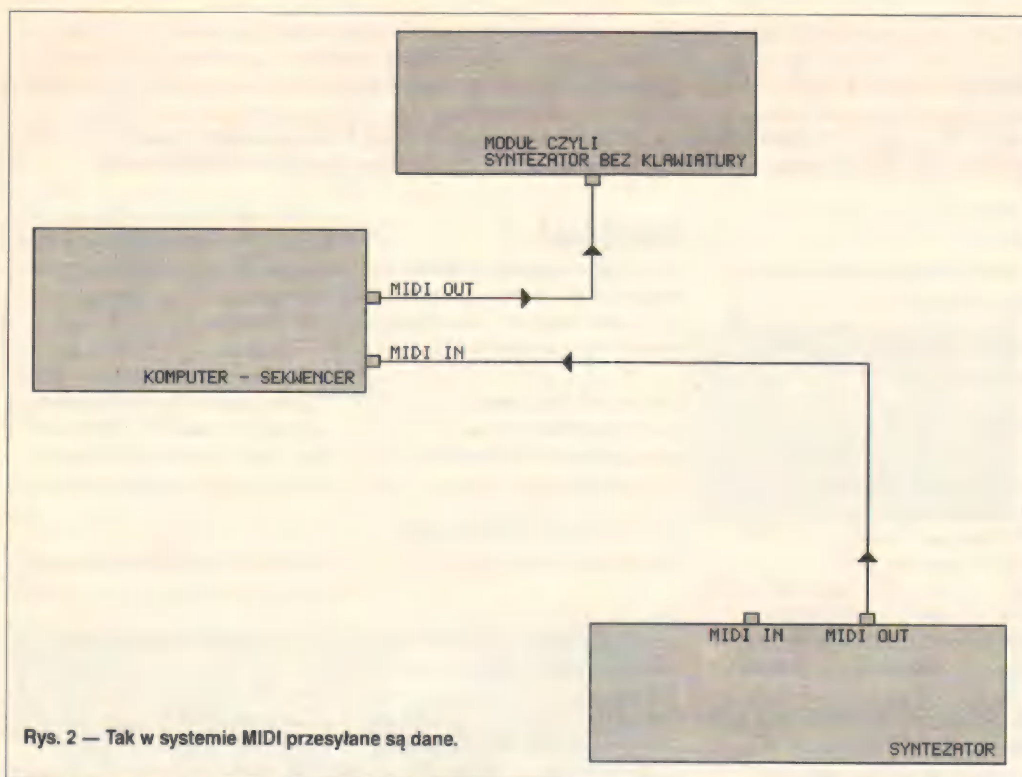
JAK TO DZIAŁA?

W systemie MIDI naciśnięcie klawisza na klawiaturze muzycznej (czyli syntezatora) powoduje wygenerowanie przez instrument danych określających, który klawisz został naciśnięty. Przyjęto, że klawiszy jest 127, co jest w zupełności wystarczające, gdyż pokrywa to cały zakres słyszalnych dźwięków. Dla porównania mogę dodać, że np. klawiatura fortepianu zawiera 88 klawiszy.

Jednak oprócz numeru klawisza rejestrowane są także inne dane. Najważniejsza jest szybkość naciśnięcia klawisza, czyli dynamika (ang. velocity). Jest to liczba z zakresu od 0 do 127. Zwolnienie klawisza powoduje również rejestrację

Rys. 1 — Tak wygląda jeden z programów-sekwencerów o nazwie Dominator.





Rys. 2 — Tak w systemie MIDI przesyłane są dane.

komunikatu o wyłączeniu dźwięku (ang. note off). Inne operacje, takie jak zmiana barwy (ang. program change), „podciągnięcię" dźwięku o określoną wartość (ang. pitch bend) czy mocniejsze dociśnięcie klawiszy (ang. after touch), oczywiście też powodują wygenerowanie odpowiednich komunikatów. Mówiąc prościej, w systemie MIDI przesyłane są wyłącznie dane, a na ich podstawie syntezatory odpowiednio wykonują różne operacje (czytaj: grają).

Oprócz wyżej wymienionych możliwości syntezatory pracujące w systemie MIDI wysyłają i przyjmują dane pozwalające zmieniać parametry dźwięku. Są to tzw. kontrolery (ang. control change). Można więc np. do wybranych partii muzycznych dodać pogłos lub inne efekty. Bardziej szczegółowe informacje na ten temat znajdą się w następnych częściach cyklu.

GENERAL MIDI

Muszę jeszcze dodać kilka ważnych informacji. Otóż General MIDI to standard wprowadzony przez firmę Roland w 1991 roku, który określa przede wszystkim kolejność (czyli numery) barw w syntezatorze. Nie będę tutaj przytaczał kolejności instrumentów, gdyż zajęłoby to wiele miejsca, a nie jest to aż tak ważne. Mówiąc w skrócie, pozwala to na bezproblemową wymianę utworów między instrumentami różnych producentów. Gdyby standard ten nie był określony (zresztą tak kiedyś było), syntezator np. firmy Yamaha miałby inaczej rozmieszczone instrumenty niż np. Roland. W związku z tym odtworzenie utworu na dwóch różnych syntezatorach dałoby zupełnie odmienne rezultaty, gdyż w utworze instrumenty na każdym syntezatorze byłyby inne. Na przykład na jednym syntezatorze barwa nr 10 byłaby trąbką, a na drugim fortepianem.

CO MUSZĘ MIEĆ, ABY ZACZĄĆ PRACĘ?

Przede wszystkim będzie potrzebny komputer — w naszym przypadku jest to oczywiście Amiga, dla której napisano wiele doskonałych programów umożliwiających korzystanie z systemu MIDI. Sugerowałbym tutaj większą ilość pamięci (co najmniej 4-10 MB), szybszy procesor (najlepiej 68030) oraz system operacyjny w wersji co najmniej 2.0 (najlepiej 3.0 lub 3.1), gdyż takie są obecnie wymagania stawiane przez oprogramowanie. Oczywiście nie znaczy to, że na wolniejszym sprzęcie wyposażonym w niższy system operacyjny i mniejszą ilość pamięci praca będzie niemożliwa. Będzie trzeba jednak pogodzić się z pewnymi niedogodnościami związanymi z posiadanym sprzętem, takimi jak np. ograniczenia pamięciowe w praktyce oznaczające limit długości utworu czy kłopoty przy zapisie większej liczby ścieżek. Jeśli chodzi o oprogramowanie, to wybór jest duży. Można wykorzystać np. doskonałego OctaMEDa, OctaMED Sound Studio lub inne tego typu edytory muzyczne umożliwiające pracę z wykorzystaniem MIDI. Jednak można także sięgnąć po oprogramowanie napisane specjalnie dla potrzeb MIDI. Takie programy pozwalają na przekształcenie naszej Amigi w sekwencer. I tu zanim przejdę dalej, wyjaśnię co to takiego. Sekwencer jest urządzeniem „dyrygującym" instrumentami, według danych wpisanych przez użytkownika. Steruje on po prostu pracą całego systemu. Może to być komputer, ale może być to także oddzielne urządzenie (np. Roland MT-200). Jednak warto korzystać z komputera (wraz z odpowiednim oprogramowaniem), gdyż zestaw taki daje większe możliwości. Ponadto komputer można wykorzystać także do innych celów.

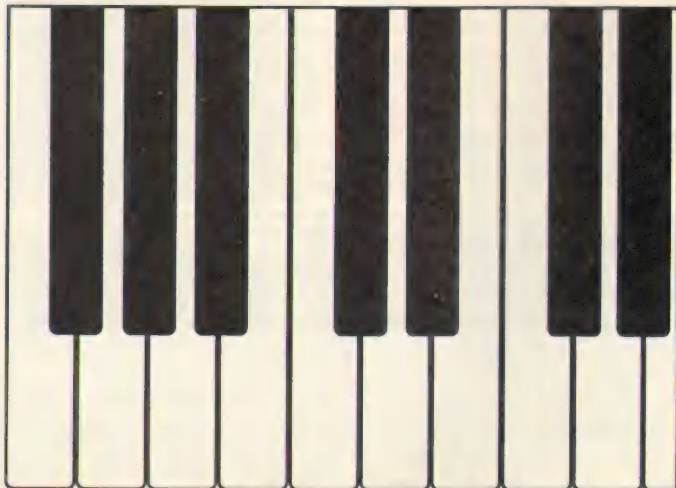
Jak już wspomniałem, dla Amigi powstało wiele programów muzycznych, więc jest w czym wybierać. Oprócz OctaMEDa jest wiele innych tego typu edytorów, pozwalających na pracę z MIDI. Przykładem może być tutaj np. Symphonie czy MIDI Tracker. Programy te odznaczają się dużym podobieństwem do legendarnego już ProTrackera, więc nawet początkujący użytkownicy nie powinni mieć kłopotów z ich obsługą. Jednak jeśli chodzi o oprogramowanie napisane wyłącznie z myślą o MIDI, należy wymienić tu Music-X, Bars & Pipes, Dominator i Camouflage. Zaletą dwóch ostatnich jest fakt, że są to programy kategorii shareware, więc nie kosztują zbyt wiele i są łatwo dostępne (można je znaleźć np. na Aminecie).

Poza wymienionymi rzeczami trzeba jeszcze zaopatrzyć się w instrument pracujący w systemie MIDI, czyli syntezator. Przy zakupie należy zwrócić uwagę na to czy posiada on odpowiednie gniazda (MIDI IN, MIDI OUT oraz MIDI THRU). Jeśli instrument nie będzie ich miał, nie będzie go można podłączyć do komputera, a tym samym używać jako instrumentu MIDI. Instrument z komputerem należy połączyć przewodami ekranowanymi zakończonymi wtyczkami typu DIN. Dane przesyłane są od gniazda MIDI OUT do MIDI IN. Gniazdo MIDI THRU umożliwia wysyłanie danych pobranych z MIDI IN do większej liczby urządzeń (patrz rysunek 2).

To jednak nie wszystko, co jest potrzebne do pracy. Ponieważ Amigi standardowo nie mają wbudowanych odpowiednich gniazd MIDI, należy zaopatrzyć się w specjalny interfejs, za pomocą którego połączymy komputer z syntezatorem. Interfejs taki można kupić w większości firm wysyłkowych, oferujących osprzęt dla Amigi. Nie jest to drogi zakup, oscyluje w granicach kilkudziesięciu złotych.

Myślę, że to dość informacji jak na pierwszy raz. Za miesiąc opowiem, jak w praktyce zabrać się do pracy biorąc pod uwagę konkretne oprogramowanie.

Adam „Expert" Załępa



KONKURS

Mamy trochę stuffu do rozdania. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na kartkę pocztową i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Napisz też, którą z poniższych nagród chcesz otrzymać. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi:
CO OZNACZA SKRÓT MP3?

A oto nagrody:
- Kult, ufundowana przez redakcję
- Dreenshar, ufundowana przez firmę L.K. Avalon
- Program Historia dla klas VII, ufundowana przez firmę Techland

Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów
Software'owe emulatory Maca na Amigę to Shapeshifter i Fusion.

Nagrody wylosowali:
- Blockhead! – Krzysztof Żdżański, Świdwin
- CD32 Grandslam Collection – Krzysztof Gaździński, Lwówek
- Uniwersal Warrior – Luiza Stosik, Łnin

Gratulujemy!
Nagrody prześlemy pocztą.

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONTAKT

- Nawiążę kontakt z amigowcami (AGA, CD) z Lublina i okolic. Daniel Kalisz, ul. Wyżynna 33/38, 20-560 Lublin, tel. 527-37-42

- Grupa Experience (aktualnie składająca się z trzech grafików) nawiąże kontakt z dobrym koderem i muzykiem (najlepiej z Olsztyna). Bliższe informacje Mariusz Czopek, ul. Panasa 1a/13, 10-693 Olsztyn, tel. (5)41-70-00

- Grupa Insomnia szuka programistów (AMOS, Blitz, inne), grafików 3D i 2D oraz scenarzystów. Cel – tworzenie komercyjnych gier na Amigę. Paweł Ząbek, Oś. Świerczewskiego 11/13, 28-100 Busko-Zdrój, tel. (0-41) 378-4242, e-mail: kiki_p@yahoo.com

- Grupa High Voltage przyjmie w swoje szeregi dobrego grafika, kodera (tylko Assembler) oraz swappera (min. 40 CTX). Efekty swoich prac wysyłać do: ROOVER/HV (bez ksywy na kopercie), Jarek Jeżowski, ul. Mieleckiego 36/7, 41- -500 Chorzów

- Szukasz New CTX? Wanna swap? Dobrze trafiłeś! Moja konfiguracja: Amiga 1200, CPU 030/50, 8 MB FAST, HD 1.2 GB. SimmON Szymon Paluchowski, ul. Góralska 30, 34-123 Chocznia, woj. bielskie

- Nawiążę kontakt z amigowcami w celu wymiany doświadczeń. Mam Amigę 1200 040/40, 18 MB RAM, HD 850, CD-ROM. Radosław Marcinowski, ul. Chrobrego 7A/3, 58-160 Świebodzice

- Nawiążę kontakt z amigowcami z Lublina, ul. Junoszy 49/29, tel. (0--81) 741-08-18 i z okolic (weekendy) Długiego Kątu, tel. (0-84) 6879-074, Amiga 1200, 030-882, 10 MB, HD i CD. Bogusław Hołdoś (20 lat), 23-460 Zamość, woj. zamojskie

- INEW CTX NEW CTX NEW CTX NEW CTX NEW CTX NEW CTX! Daniel Kacper Kacprzak, ul. Lipowa 8/32, 97-500 Radomsko

- Nawiążę kontakt z użytkownikami Shapeshiftera oraz innych emulatorów wszelakich komputerów. Mój sprzęt to: Amiga 1200, Apollo 1240/40, 10 MB RAM, HD. Konrad Kubica, ul. Broniewskiego 10/246, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0-33) 14-69-21

KUPIĘ

- Amigę 1200 do 600 zł. Mirosław Wolan, ul. B. Prusa 2/18, 39-400 Tarnobrzeg, tel. (0-15) 822-71-75 (po g. 20)

- Amigę 4000. Robert Radojewski, ul. Kobylińska 13, 63-700 Krotoszyn, tel. (0-62) 725-42-41 (w g. 7-15), dom (0-62) 725-33-22

- SX-32 PRO 030/50. Paweł Wieczorkiewicz, tel. (0-71) 22-43-02 (po g. 20)

- ROM i OS Maca lub pliki umożliwiające uruchomienie Shapeshiftera. Dominik Nawrat, ul. Komuny Paryskiej 20, 44-370 Pszów, woj. katowickie, tel. (0-36) 455-88-77 (pt.-niedz.) lub (0-71) 345-26-87 (pn.-czw. Wrocław)

- Kupię instrukcję obsługi drukarki STAR LC-10 w języku polskim. Jacek Denkiewicz, ul. Wysoka 19/64, 41-200 Sosnowiec, tel. (0-32) 299-80-60

- Kupię lub zamienię się na inne oryginalne gry: Sim City, Utopia, działające na Amigę 600 z 1 MB. Marcin Masalski, ul. Kozielska 34/4, 44-100 Gliwice, tel. (0-32) 31-03-51

- American Poker, Jednoręki Bandyta lub inne oryginalne gry losowe na A500 1 MB. Jerzy Jankiel, ul. Karłowicza 5D/9, 75-563 Koszalin

- Poszukuję książki Marka Pampucha „Amiga dla nie wtajemniczonych". Radosław Muras, ul. G. Morcinka 30/13, 43-430 Skoczów, woj. bielskie

SPRZEDAM

- C-64, klawiatura, magnetofon, joystick, 3 cartridge, wiele oryginalnych gier, kabel ant., literatura. Cena 150 zł. Florianów, tel. (0-48) 677-50-17, woj. radomskie

- C-64, magnetofon, 14 kaset, cartridge Black BOX 3.2, Final III, 2 joysticki skorpiony, mysz, stację 1541 II, 44 dyskietki, oryginalne pudełko, instrukcje, stan b. dobry. Cena 300 zł do uzgodnienia. Krzysztof Syrewicz, ul. Kopernika 2, 59-850 Świeradów Zdrój, woj. jeleniogórskie

- Amigę 500, 1 MB, monitor kolorowy Anitech z filtrem szklanym, pokrywę na klawiaturę, myszkę, modulator, zasilacz, ponad 100 oryginalnych gier i programów, pudełko na dyskietki, czasopisma i książki dotyczące Amigi. Cena 700 zł do uzgodnienia. Mariusz Augustyn, ul. Hallera 10/19, 38-300 Gorlice, tel. (0-18) 352-11-05

- Amigę 500, 1 MB RAM (przełącznik CHIP-FAST), Kickstart 2.05 (37.300), silny zasilacz (4.5A), grafika ECS, mysz, joystick, 25 dyskietek (m. in. PPaint 6.1, DPaint IV, MagicWB, DOpus 5.0 i wiele oryginalnych gier), VBS z oprogramowaniem, modulator. Wszystko w doskonałum stanie, pierwszy właściciel. Cena 579 zł lub zamiana na CD-32 + ProModule (możliwa dopłata). Krzysztof Tański, Sarnowo 30A, 09-310 Kuczbork, woj. ciechanowskie

- Amigę 500, 2.5 MB RAM z zegarem OS 3.00, CD-ROM A570. Cena 500 zł Radosław Chlebowski, ul. Fabryczna 7/30, 63-700 Krotoszyn, tel. (0-62) 725-40-11

- Amigę 500, 1 MB RAM z zegarem, joystick, mysz, mousepad, 30 dyskietek, zasilacz, czasopisma, Kompedium Wiedzy 2, modulator uszkodzony. Stan całości dobry. Cena 260 zł lub zamienię na jakąś wieżę lub inny sprzęt nagłaśniający w dobrym stanie lub na twardy dysk do A1200 ok. 500 MB. Krzysztof Król, Wola Gradzienicka 19, 21-050 Piaski, woj. lubelskie

- Amigę 500, 1 MB RAM, 3 joysticki, około 80 dyskietek, mysz, mousepad, okablowanie, podręcznik do programowania w Amosie. Cena 400 zł do uzgodnienia lub zamienię na A1200 z dopłatą. Tel. 0-602-668-089 prosić Marcina.

- Amigę 500+, 1 MB Chip RAM – 320 zł; zewnetrzną stację dysków 880 KB – 95 zł; monitor kolorowy 14" Orion – 260 zł; joystick, mysz. Piotr Zbudniewek, 96-126 Godzianów 125, tel. (0-46) 31-11-93

- Amigę 500+ z monitorem niekolorowym, drukarką, scannerem, ponad 200 dyskietek, 4 joysticki, 2 myszki, książki o Amidze. Cena 700 zł lub wymienię na PSX. Bartek Grzesik, ul. Dworcowa 3/1, 59-500 Złotoryja, tel. (0-76) 878-16-83

- Amigę 600, 2 MB RAM, KS 37.350, WB 2.1 PL; mysz, mousepad, pokrywa. Rozszerzenie z zegarem na gwarancji do 99 r. Stan b. dobry. Cena ok. 650 zł Grzegorz Chmiel, ul. Poniatowskiego 88/19, 37-450 Stalowa Wola, tel. (0-15) 842-62-37

- Amigę 600, 2 joysticki, polską instrukcję, czasopisma, dyskietki. Cena 450 zł do uzgodnienia. Łukasz Maciejewski, ul. Długa 31/31, Włocławek, tel. (0-45) 41183-55

- Amigę 600, HD, procesor 020/25 MHz, koprocesor 882, 10 MB RAM, kartę emulatora PC-KCS v4.51, konsolę multimedialną TOMS, monitor 1084S z filtrem, wzmocniony zasilacz, sampler, 2 modemy, joystick, mysz, mousepad, literaturę. Stan idealny. Cena 1100 zł lub zamienię na monitor 1960 lub 15" SVGA. Marcin Sokołowski, ul. Mielczarskiego 105/3, Kielce, tel. (0-41) 368-95-74, e-mail: 600user@kki.net.pl

- Amigę 600, 1 MB, joystick, mysz, podkładka, 6 oryginalnych gier, pokrywa na klawiaturę, monitor kolorowy Philips CM 88-33-II, filtr, 100 czasopism, książki, 100 dyskietek. Cena 850 zł Wojciech Rokita, ul. Łużycka 18, 85-096 Bydgoszcz, tel. (0-52) 3-46-26-15

- Amigę 600, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz Datalux, zasilacz, kable. Stan b. dobry. Cena 400-450 zł do uzgodnienia, ewentualnie wymienię na monitor kolorowy stereo lub dysk twardy (od 500 MB wzwyż) z okablowaniem lub na kartę turbo do A1200 1230/40 MHz z Fastem lub lepszą. Mateusz Mrozik, ul. Kolejowa 136, 05-123 Chomotów, woj. warszawskie. tel. (0-22) 772-64-97

- Amigę 1200 Tower, 2 FDD 1.76 + 880, CD-ROM 2x, zasilacz 200W z termostatem, przełącznik mysz-joystick, adapter-monitor SVGA, 2 joysticki, 2 myszki, klawiatura, ok. 250 dyskietek DD, książki: Amiga 1200, Amiga OS od środka, Workbench 3.0, DOS 3.0, Amiga dla niewtajemniczonych, Deluxe Paint w ćwiczeniach, nośniki danych, Amiga DOS, Amos Professional, locale PL, instrukcja obsługi Light Wave, Amiga lata 94-97, ACS od nr 3/97. Cena 1100 zł; płyty kompaktowe: Aminet 1-22, 14ACD 1-6. ACS CD 1-6,2/98. Amiga Cover CD 1, Meeting Pearls 3-4, CD PL 1, Do it, C-64 Sensations 2, SGK 1-2, Light-Rom Gold, Games Delight 2, TSS Mix-CD – cena 10-30 zł; oryginalne programy TSS: Amitekst Pro Gold, Asystent Pro, Amilab, Opera, AmiSufler I-II, Amisłownik

Pl-Ang i Ang-PL, Ubek – cena 10-25 zł; IDE-fix soft, kable, Drive Adapter 4xIDE-AT Bus - do uzgodnienia. Edward Kubic, ul. Zakopiańska 6/7, 82-200 Malbork, tel. (0-55) 272-63-25

. Amigę 1200, Kickstart 3.0, klawiatura angielska, stan b. dobry, zasilacz zewnętrzny 150W, mysz oryginalna i mysz czarna amiga, 120 dyskietek, pudełko na dyskietki, mousepad, pokrywa na komputer, przewód EURO i przewód antenowy, literatura oryginalna i polska – cena 850 zł; kartę turbo M-Tec 1230/42MHz z 8 MB RAM, zegar czasu rzeczywistego, gwarancja do 08.98. – cena 340 zł; konsolę TOMS – podstawka pod A1200 lub A600 (miejsce na HDD, CD i flopa), gwarancja do 05.99 – cena 100 zł; płyty kompaktowe: MA CD 2-4 – 15 zł/szt., MA Cover cd 1 - 8 zł, ACS Cover CD 1-6 – 10 zł/szt.; oryginalne gry: Legion, Ishar 3, Astral, Dune, Black Crypt, Okręty, program Opera. Ceny do uzgodnienia. Całość sprzedam za 1400 zł, cena do uzgodnienia, gratis dołożę 10 płyt kompaktowych Amiga Games i pisma: Magazyn Amiga i ACS. Janusz Kulesza, ul. Kaziemierzowska 7, 08-110 Siedlce, tel. (0-25) 230-21, wew. 248.

. Amigę 1200 z zasilaczem 200W, HdKit – cena 700zł; CD-ROM x24 LG – 270 zł, na gwarancji. Kupię kartę turbo 030/040 do A1200. Paweł Zubrzycki, ul. Chrobrego 14/2, 87-100 Toruń

. Amige 1200, mysz, podkładkę, dyskietki. Cena 800 zł do uzgodnienia. Przemek Kołata, ul. Makowa 3/15, 62-502 Konin, tel. (0-63) 45-06-23

. Amigę 1200 3.0 – cena 700 zł, mysz, podkładka, pokrywa, 2 joysticki, CD ROM (nowy) – 170 zł, literatura, dyskietki, pudełko, monitor kolorowy – 250 zł. Krzysztof Warczyk, ul. Białobrzeska 69, 97-200 Tomaszów Mazowiecki, tel. 0-602-680-481

. Amigę 1200, karta turbo Omega CPU 020 28 MHz, FPU 882 28 MHz, 6 MB RAM, HDD 105 MB, mysz, joystick, książki, pudełko na dyskietki, 100 dyskietek. Cena 900 zł. Konrad Paluszewski, ul. Wyszyńskiego 9/55, 62-510 Konin, tel. (063) 43-49-17

. Amigę 1200, 150 dyskietek, 3 płyty kompaktowe, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, literatura – cena 800 zł oraz kartę M-Tec 1230/28 Plus 4 MB SIMM - cena 250 zł. Marek Grzelewski, ul. Polna 47, 62-032 Luboń, tel. (0-61) 81-05-670

. Amigę 1200, Infinitiv Tower, ROM 3.00, zasilacz 200W, klawiatura, mysz, dyskietki, literatura – cena 850 zł. Monitor kolorowy – cena 250 zł. Dionizy Szałkowski, ul. Konopnickiej 25/26, 85-124 Bydgoszcz, tel. (0-52) 346-47-49

. Amige CDTV z pilotem, joystickiem, interfacem z wejściem na 2 joysticki i myszą, literatura, oryginalne programy użytkowe, płyta kompaktowa, 60 dyskietek. Cena 500 zł. Ul. Warszawska 70/21, 96-500 Sochaczew, woj. skierniewickie, tel. (0-46) 86-230-11

. Amigę CDTV, 3 MB RAM, CD-ROM, FDD 3.5", przełącznik A500/CDTV, Kickstart 1.3/3.0, klawiatura, Kontroler SCSI, mysz, mousepad, pokrywa, pilot, oryginalne gry, dyskietki, płyty kompaktowe, stan b. dobry. Cena 700 zł. Wojciech Podliński, Grudziądz, tel. (0-51) 643-44-38

. CD-32 ProModule. Cena 350 zł. Arkadiusz Wyrwa, ul. Przebendowskiego 11B/12, 84-100 Puck, tel. (0-58) 673-32-12 (po g. 15) lub 0-602-395-168

. CD-32, ProModule, stacja dysków ROM 3.1, 6 MB, monitor Philips (mono), klawiatura Windows 95, pokrywy na komputer i klawiaturę, mysz, joypad, MA CD 3, Chaos Engine, Oscar/Digers, literatura. Cena 1300 zł. Piotr Kunas, ul. Szymanowskiego 24/5, 58-100 Świdnica, tel. (0-74) 53-63-38

. CD-32, 3 płyty kompaktowe, mysz. Cena 330 zł. Stan dobry, pęknięta sprężyna podtrzymywania otwartej klapy. Czyta płyty bez problemu. Cena do negocjacji. Andrzej Jabłoński, ul. Sikorskiego 8/60, 19-300 Ełk, tel. (0-87) 10-53-52 (po g. 16)

. Kartę Omega TRA 1200/28 MHz, pamięć 8 MB, podstawka pod koprocesor PLCC, zegar. Cena 230 zł. Wojciech Nowak, ul. Walecznych 51/5, 03-916 Warszawa, tel. (0-22) 616-21-25

. Kartę Blizzard IV 1230/50 MHz – cena 380 zł, z 8 MB – cena 440 zł, z HD 170 MB – cena 520 zł. Możliwość negocjacji cen. Piotr Kordowski, ul. Ogrodowa 11/29, 11-200 Bartoszyce, woj. olsztyńskie, tel. (0-89) 763-53-47

. M-Tec 030/42 MHz 4 MB – gwarancja do 19.05.98. Gratis oryginalne gry: Alien Breed Tewer Assault i Soccer Kid AGA. Cena 250 zł do negocjacji. Krzysztof Wojciechowski, ul. Rudziska Pasymskie 6, 12-130 Pasym, tel. (0-89) 62-120-33

. Rozszerzenie pamięci do A500 o 0.5 MB – cena 50 zł, walkmana Panasonic RQ-V187 z 10 zapamietywanymi stacjami radiowymi – cena 190 zł lub zamienię na 32 MB RAM-u do A1200. Michał Pomaskow, ul. Szosa Chełmińska 54/13, 87-100 Toruń, tel. (0-56) 655-43-25 (dzwonić w środę w g. 9-13)

. Monitor kolorowy Philips CM8833-II. Cena 380 zł. Stan b. dobry. Marek Pędowski, ul. Adamieckiego 2/5, 02-495 Warszawa, tel. (0-22) 662-10-18

. Twardy dysk 3.5" Maxtor 60 MB – ok. 80 zł; moduły pamięci SIMM 2x4 MB - ok. 80 zł. Razem taniej! Ewentualnie twardy dysk lub moduły SIMM zamienię na zewnętrzną stację dysków 3.5" i rozszerzenie 1 MB Chip do A500+. Sprzedam również oryginalną grę na A500/500+/600/1200 Forest Dumb Forever – ok. 15 zł + koszty wysyłki. Michał Bumbul, ul. Warszawska 2/12, 59-900 Zgorzelec, tel. (0-75) 77-19-859 (po g. 15)

. Obudowę Micronik Infinitiv Tower z zasilaczem Green do A1200. Do tego digitalizer FG 24 z przelotka PCMCIA. Całość za 350 zł. Ponadto: dysk twardy Caviar 41. 87-891 Zgłowiączka, tel. (0-54) 32-42-82 (do pracy, w godz. 10-19), e-mail: elfi@friko3.onet.pl

. Oryginalne płyty kompaktowe: Amilopedia – 60 zł, TSS Mix – 23 zł lub wymienię na inne płyty kompaktowe. Wymienię gry i oprogramowanie na A1200. Jan Saniewski, ul. Śląska 95/13, 44-335 Jastrzębie Zdrój

. Oryginalne gry D/Generation Cd – cena 16 zł i Mr Tomato – 19 zł oraz płyty kompaktowe: Gigantic Games 2 – 19 zł, Magazyn Amiga CD 1,2 – 19 zł/szt., ACS Cover CD 1-3 – 11 zł/szt., VBS z polską instrukcją obsługi i z polskim oprogramowaniem – 20 zł, książkę Amos Professional w praktyce – 16 zł. Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz, tel. (0-43) 827-28-04

. Oryginalne gry na A500: Frankenstein – 9 zł, Ciach Bach – 7 zł, Skarb Templariuszy – 15 zł, Sant's Xmas Caper – 15 zł, Arnie I i II – 10 zł, Street Hasle – 9 zł, Kosmobit – 5 zł, Street Fighter – 5 zł, Oscar – 15 zł, Fist Fighter – 6 zł, Vicky – 9 zł, Masa krytyczna – 8 zł, Koło fortuny – 8 zł, Magiczna Księga – 15 zł, E Teacher – 28 zł, Świdroń – 5 zł, Deutsch Tester - 9 zł, Cyber Kick – 6 zł, Doc Croc's – 4 zł, Football Glory – 25 zł, International Socker – 7 zł, Cariage – 9 zł, Doman G. A – 20 zł, Disposable Hero – 85 zł (przy zakupie tej gry wybierz 2 z tych po 10 zł), Kajko i Kokosz – 18 zł, Shadow fighter – 50 zł, Diamenty – 6 zł, Mnemotron – 8 zł, Historia – 7 zł, Vital Light – 20 zł, Magic Balls – 5 zł, Arcade Pool (A1200) – 30 zł, Reversi – 5 zł. Kamil Dzióbek, Wiklewo 3, 11-430 Korsze

. C-64, magnetofon, stacja dysków, okablowanie, 2 joysticki, myszka do naprawy, 18 dyskietek, 4 kasety. Cena 200 zł. do uzgodnienia. Kamil Chodkiewicz, Stabieńszczyzna 30, gm. Krasnopol 16-503, woj. suwalskie

. Amigę 500 1 MB, literaturę, midi do klawiszy, modulator, 2 joysticki, mysz i ok. 200 dyskietek. Cena ok. 450 zł. do uzgodnienia. Piotr Tymura, ul. Lipowa 8/1, 21-1— Lubartów, tel. (0-81) 854-20-04

. Amigę 500, 1 MB, mysz, mousepad, pokrywa, joystick, 60 dyskietek, książki, dyskietki systemowe, oryginały: Alfabet Śmierci, Heliosfera, Eksperyment Delfin, Poltergeist, Pitagoras 7 i8. Stan b. dobry. Cena 350 zł. Marcin Krecisz, Al. Armii Krajowej 30/7, 22-100 Chełm, tel. (0-82) 565-56-18

. Amigę 500, Kickstart 1.3, 2.0, 1 MB RAM, przełącznik CHIP/FAST, pokrywa twarda, 50 dyskietek, mousepad, zasilacz, kabel Euro, joystick. Cena 350 zł., możliwość negocjacji lub zamienię na 386 PC z monitorem. Tadeusz Stolarz, ul. legnicka 61/4, 59-225 Chojnów

. Amigę 500+ z 2 MB Chip RAM, 50 dyskietek, pokrywa, literatura, 2 joysticki, mysz z podkładką, zasilacz, kable, stan b. dobry – cena 400 zł. VBS z dwiema kasetami E180 – 50 zł. Bartosz Metelski, ul. Różana 7/25, 20-538 Lublin.

. Amigę 600, Kickstart 1.3, 2.0, 2 MB RAM z zegarem, Workbench 2.05, HD 260 MB, zasilacz, joystick, mysz, oryginalne gry, oprogramowanie i literatura. Stan b. dobry. Cena 1000 zł. Tadeusz Habil, ul. Poniatowskiego 42/8, 37-500 Jarosław, tel. (0-16) 627-93-22

. Amigę 600 – cena 400 zł., Amigę 1200 – 550 zł., stan komputerów idealny. Kickstart 27.350 do A600 (obsługa twardego dysku) – 50 zł., Video Backup System (VBS) działający z każdą Amigą – 20 zł., kasety nagrane w systemie VBS wymienię lub odstąpię. Info koperta zwrotna. Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice, tel. 0-601-44-88-38

. Amigę 600, ROM 20, 60 dyskietek, oryginalny Legion i Opera, mnóstwo gazet o grach, kabel Euro, 2 nowe pady, nowa mysz, mousepad, pokrywa i pudełko na dyskietki. Cena 950 zł. do uzgodnienia. Michał Hartliński, ul. Siemieradzkiego 18/1, 64-920 Piła

. Amigę 600, 2 MB RAM, myszka, joystick, 100 dyskietek, assembler, Amiga E. Całość stan b. dobry. Cena 350 zł. do uzgodnienia. Marcin Sieczkowski, ul. Słoneczna 40/10, 82-300 Elbląg, tel. (0-55) 233-85-89

. Amigę 600 z uszkodzoną klawiatura, joystick, mysz, zasilacz, mousepad - 250 zł., kartę turbo Apollo 620, 25 MHz z 4 MB RAM, wentylator – 250 zł.; około 300 dyskietek, 3 oryginalne gry, literatura – 50 zł.; monitor Commodore 1802 – 200 zł. Całość 700 zł. do negocjacji. Michał Łyko, ul. Zygmuntowska 6/1, 35-030 Rzeszów

. Amigę 600, 2 MB RAM, Kickstart 37.350, WB 2.1, joystick, mousepad, pokrywa. Rozszerzenie na gwarancji do 99 r. z zegarem. Cena 550 zł. Grzegorz Chmiel, ul. Poniatowskiego 88/19, 37-450 Stalowa Wola, tel. (0-15) 842-62-37

. Amigę 1200, joystick, mysz, mousepad, pokrywę na klawiaturę, zasilacz 200 W, pudełko dyskietek (ok. 80 sztuk) – cena ok. 800 zł.; kartę turbo Apollo 1260 do Amigi 1200 z MMU, koprocesorem (ok. 39 MIPSów) – ok. 1550 zł. Karta jest na gwarancji. Ceny do uzgodnienia. Robert Cincio, ul. Rejtana 13, 75-507 Koszalin, e-mail: Dzikoos-@puma.tu.koszalin.pl

. Amigę 1200 z osprzętem, oryginalnymi grami i literaturą - cena ok. 700 zł.; modem Quicktel 14400 bps – ok. 200 zł. Konrad Kubica, ul. Broniewskiego 10/246, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0-33) 14-96-21



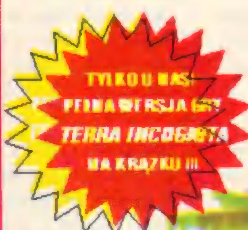
EXCLUSIVE DEMO CD - RESIDENT EVIL 2, GEX 3D, RASCAL, DYNASTY WARRIORS, TERRA INCOGNITA



INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 6/98

Oficjalny Polski

PlayStation Magazyn 6



UWAGA! GRA NIE JEST PRZEZNACZONA DLA DOROSŁYCH GRACZY!





POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION

DOKUPIŁEŚ PLAYSTATION DO AMIGI?

DOKUP PSM DO ACS!

Najnowszy numer 6/98

już w kioskach!

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 3,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę wpłacić zwykłym PRZEKAZEM POCZTOWYM na adres redakcji:

Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas, w miejscu na korespondencję, należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Czas promocji ograniczony!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 3,80 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97. Kosztuje on jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU POCZTOWEGO. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

PRZEKAZ POCZTOWY

JAN KOWALSKI
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
13-113 KOZIA WÓLKA
17,20
siedemnaście złotych, dwadzieścia groszy
AMIGA COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6, WARSZAWA
04-202 WARSZAWA

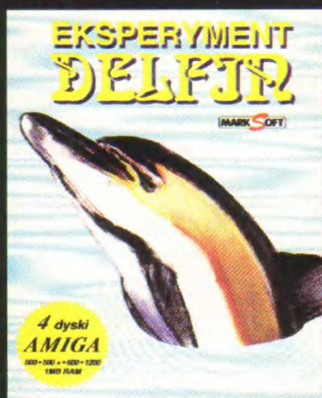
Miejsce na korespondencję:
JAN KOWALSKI
13-113 KOZIA WÓLKA
UL. DŁUGA 13/13
ZAMAWIAM NUMER ARCHIWALNY ACS 6/97 Z COVER CD

ACS Cover CD 5/98

Dziś na krążku m.in. pełna wersja gry Eksperyment Delfin oraz demo Mysta.

KOMERCJA 3,5 MB

EKSPERYMENT DELFIN – pełna wersja znanej polskiej przygodówki przekazana nam specjalnie dla Was przez firmę Marksoft. Jako działający w przyszłości pracownik agencji detektywistycznej masz za zadanie ściganie nielegalnych podróżników w czasie.



AMIGA SCENE 84 MB

- Specjalnie dla Was kolejny „incydent" związany z naszym ulubionym Billem Gatesem. Tym razem filmik (w formacie QuickTime) z premiery nowego sYSTEMU oPERACYJNEGO wINDOWS '98... Oj, nie była to udana premiera.
- Amiga Legacy - animacja stworzona przez fana Amigi i grafiki komputerowej przedstawiająca historię naszego komputera.
- Najnowsze dema (także specjalnie dla Amig wyposażonych w karty graficzne).
- Pliki MP3 – przemówienie szefa Amiga International – Petro Tyschtschenko.

GAMES 347 MB

DOOM – najnowsze wersje amigowych portów Dooma. Głównie dla procesorów PowerPC.

DESCENT – amigowe porty Descenta. Tym razem zdecydowanie ulepszone (znaczne przyspieszenie na procesorach 040) i skompilowane dla układu graficznego Virge. Amigowy Descent wymaga zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5!



JABCOK – dema gier dla Maca opisywanych przez Wojciecha Orlińskiego w kąciku Jabcok. Bezproblemowo działają pod amigowymi emulatorami Macintosha. W tym numerze pierwsza część opisywanych gier – w tym **Rebel Assault 2** (!!!)

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

MYST – oficjalne demo najlepiej sprzedającej się amigowej gry ostatnich miesięcy. W demie znajdziecie część jednej z wysp i będziecie mogli zapoznać się ze wspaniałą renderowaną grafiką i bardzo sugestywnymi efektami dźwiękowymi.



LAMBDA – najnowsze demo rewelacyjnie zapowiadającej się strzelaniny kosmicznej 3D opartej na znanych pecetowych hitach – Wing Commander, X-Wing vs TieFighter.

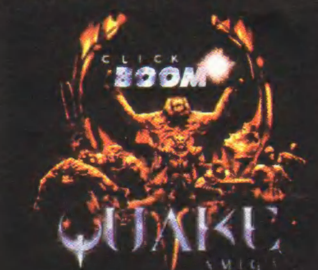


OLOFFIGHT – demo zapowiadanej już w ACS bijatyki charakteryzującej się wysokiej jakości grafiką (do 3000 kolorów naraz na ekranie) i ciekawą fabułą.



PATI – demonstracyjny poziom polskiej platformówki, mającej już niedługo ukazać się w pełnej wersji.

QUAKEPLAYER – kolejna wersja rolling dema najbardziej oczekiwanej amigowej gry tego roku. Dodatkowo zamieściliśmy kilka plików demonstracyjnych gotowych do podczepienia i obejrzenia.



TAJEMNICA USTICU – polska gra z gatunku role-playing oparta na starych, dobrych hitach, cechująca się niezłą grafiką i grywalnością.



WŁADYSŁAW I – demo polskiej gry dostarczonej nam bezpośrednio przez autora, a utrzymanej w klimacie gier strategicznych.

- Gry shareware

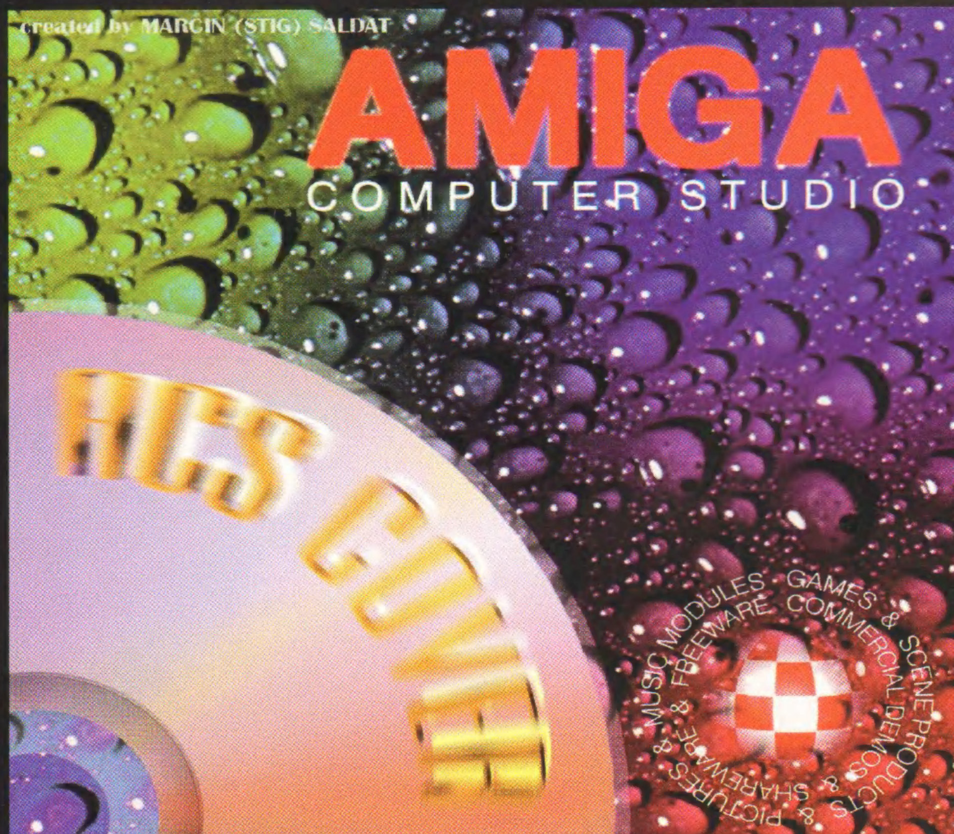
BATTLE DUEL – najnowsza wersja najbardziej rozbudowanej amigowej gry scorchopodobnej. Umożliwia grę w sieci, po kablu i przez Internet. Działa także z kartami graficznymi w 16-bitowej palecie kolorów.

BACKBONE – swietny pakiet umożliwiający tworzenie własnych gier bez konieczności znajomości jakiegokolwiek języka programowania.

CYBERCARDZ – rewelacyjny pasjans wymagający karty graficznej umożliwiającej wyświetlanie obrazu w 16 lub 24-bitach.

A ponadto: **AB3DII EDITOR, CCALPHA, FIGHTING SPIRIT, IMPERIAL, KILLEM ALL, NEVERMIND, REVERSI, REVOLVER, SCHLACHTEN, SLIDEITAGA, SOLITON, STRATEGO, SWOSED, TASK FORCE, XII.**

- Screenshoty: **ENFORCE, GOLEM, LAMBDA, NAPALM, OLO FIGHT, TAJEMNICA**



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.

USTICU.

• Patche, instalery do gier.

UTILITIES 139 MB

• Dema programów komercyjnych:

ART EFFECT 2.0 – wersja demonstracyjna programu malarskiego.

DIGITAL UNIVERSE – demo świetnego programu astronomicznego.

ELASTIC DREAMS – rewelacyjne demo opisywanego w poprzednim numerze ACS programu do morphingu w czasie rzeczywistym.

MAKECD 3.1 – najlepszy amigowy program do obsługi nagrywarek CDR i CDRW.

TORNADO 3D – demo najnowszej wersji 1.5 świetnego pakietu do renderingu. (czytaj newsy w poprzednim numerze ACS).

TURBO CALC 5 – wersja demonstracyjna najlepszego amigowego arkusza kalkulacyjnego posiadającego możliwość importu i eksportu dokumentów pecetowego Excela.

WARPUP-WARPOS 2 – druga wersja zestawu dla programujących pod procesory PowerPC.



• Użytki shareware

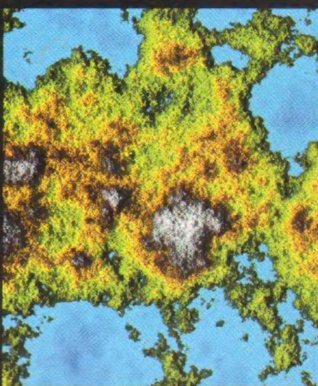
MAJOR BANK – świetny program do obsługi kont bankowych i wydatków osobistych.

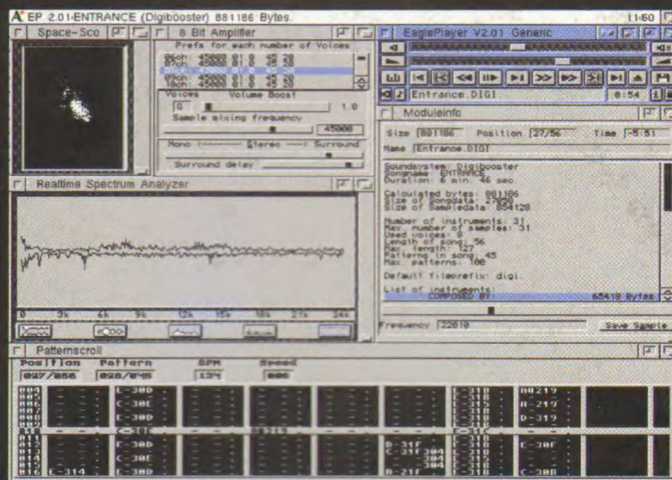
IRIT 7.0 PPC – najnowsza wersja shellowego programu do modelowania obiektów trójwymiarowych skompilowana dla procesorów PowerPC.

WORLD NEWS – najnowszy program do obsługi internetowych newsów.

• Programy opisane w PowerPC Corner.







A ponadto: **EAGLEPLAYER 2.01, ISIS PPC, KULINARIUS, LAPLACE, LWSHOWPPC, PHOTO ALBUM, QBIST, RAINBOW SYSTEM.**

CZYTELNICY ZONE 12 MB

• Wszystko co udało Wam się, Drodzy Czytelnicy, nadesłać.

• Zrealizowane w 90% Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie otrzymać.

W ACS 4,5 MB

• Projekt A-Base prowadzony przez Karola Marciniaka.

• Kody źródłowe do kursów Blitz Basica i Boopsi.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.

• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.

• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 5/98

AMIGA COMPUTER STUDIO

EKSPERYMENT DELFIN
Pełna wersja na coverCD!

DEMA UŻYTKÓW
Digital Universe
MakeCD 3.1
Tornado 3D 1.5
Turbo Calc 5
WarpUP-WarpOS 2

DEMA GIER
Myst
Lambda
Olofight
Pati
Tajemnica Usticu
Władysław I

2 w 1
Świetne pismo i super cover!

Gry na Maca
Programy dla PowerPC

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

